

As Chiaventuras

Traballo Fin de Grao realizado polas alumnas de cuarto curso na promoción 2015/2016
Cristina García Aradas e Beatriz Pombo París.



Autoras

Cristina García Aradas

Beatriz Pombo París

Directores

Luis Hernández Ibáñez

Francisco Javier Taibo Pena

As Chiaventuras / Las Chiaventuras / The Chiadventures

Videoxogo educativo de aventuras para nenos e nenas de cinco anos.

Videojuego de aventuras educativo para niños y niñas de cinco años.

Educational adventures video game for kids five years old.

Palabras chave: Videoxogos; 3D; educativo; interactivo; cativos.

Palabras clave: Videojuegos; 3D; educativo; interactivo; niños.

Keywords: Videogame; 3D; educational; interactive; kids.

Grao en Comunicación Audiovisual - Curso 2015/2016

A Marta, porque é tan teu coma noso.
Grazas.


ÍNDICE

1. Introducción	2
2. Descripción	
2.1. O formato	4
2.2. O videoxogo	5
2.2.1. Esquema de eventos do nivel	6
2.2.2. Modos de xogo desenvolvidos no nivel	8
2.2.3. Ambientación	13
2.2.4. Referencias visuais	18
2.2.5. Personaxes	19
2.2.6. Controis	23
2.2.7. Interfaz visual	24
2.2.8. Banda sonora	26
2.3. A introdución	27
2.3.1. Referencias visuais	31
2.4. Imaxe corporativa	33
3. Obxectivos	36
4. Público obxectivo	38
5. Plan de traballo	40
5.1. Calendario	41
5.2. Diagrama de Gantt	43

6. Medios técnicos e humanos	46
6.1. Medios humanos	46
6.1.1. Equipo colaborador	47
6.2. Medios técnicos	48
7. Plan de negocio	50
7.1. Análise competitivo	51
7.2. Orzamento	54
7.3. Financiamento	57
7.4. Viabilidade	59
7.5. Análise DAFO	60
8. Plan de distribución, marketing e promoción	62
8.1. Canles de comunicación para promoción e uso	64
8.1.1. Facebook	64
8.1.2. Páxina web	66
8.1.3. Licensing	67
9. Conclusión	69
10. Fontes de información	71



1. INTRODUCCIÓN



O proxecto que presentamos consiste nun videoxogo chamado *A Chialdea*. Porén este forma parte dun formato - que na actualidade, aínda non se levou a cabo - chamado As Chiaventuras. Para coñecer e entender a historia da Chialdea, antes debemos coñecer como xorde o formato ao cal pertence.

As Chiaventuras nacen como un libro interactivo e físico, mais a historia literaria ramifícase nunha enorme variedade de formatos, o que permite desenvolver o produto dende distintos campos de actuación. O resultado final é un conglomerado potente e atractivo, que chega ao noso público obxectivo - nenos e nenas de cinco anos- cubrindo moitos sectores do mercado audiovisual para os cativos. Consiste nun formato transmedia e multiplataforma educativo. Todos os produtos que o constitúen están conectados entre si por unha historia en que a protagonista é Pachi, unha nena de cinco anos que antes vivía na cidade cos seus pais, ata que un día deciden mudarse á aldea. Alí coñecerá a un mapache, que será o seu amigo de aventuras.

O formato completo, que se podería desenvolver nun futuro, consta dunha *app* para Android e IOS, a través da cal se poderá acceder a un libro interactivo e a un videoxogo para tablet ou ordenador, *A Chialdea*, que é o produto realizado para este proxecto. Cada unha das plataformas conta con distintas pezas únicas e exclusivas, de xeito que a historia se vai expandindo. Á vez, cada unha desas pezas inclúe contido que engancha ao usuario, o cal ten un papel decisivo no desenvolvemento da historia, xa que é quen decide, recurrido ás diferentes plataformas, que a historia continúe e siga crescendo.

Para presentarmos o noso traballo, facemos entrega da *demo* dun dos niveis da Chialdea, acompañada da súa descripción exhaustiva, na cal se inclúen a explicación de eventos do nivel e os modos de xogabilidade desenvolvidos, así como todos os detalles que teñan que ver co seu deseño.

Ademais, adxuntamos os documentos de concepto e biblia do videoxogo completo, na cal se inclúe a historia detallada de cada un dos capítulos, os diagramas de navegación, o deseño e descrición de cada un dos personaxes principais, todo o relacionado coa xogabilidade, o desenvolvemento detallado dos cinco niveis que conforman a Chialdea e todo o relacionado coa interfaz. Tamén mostramos como se crearon as nosas redes sociais, así como a páxina web propia das Chiaventuras.

Neste mesmo documento, incluímos o plan de traballo que levamos a cabo para realizarmos o proxecto e, para rematar, un análise detallado do mercado.

O proxecto das Chiaventuras foi madurando a medida que pasaron os anos e fomos adiantando de curso. A idea orixinal comezou a xestarse en segundo de carrera, grazas a un traballo da materia de Formatos Audiovisuais. Desde entón seguiu medrando e ampliándose grazas a outras materias como Videoxogos ou Animación 3D.



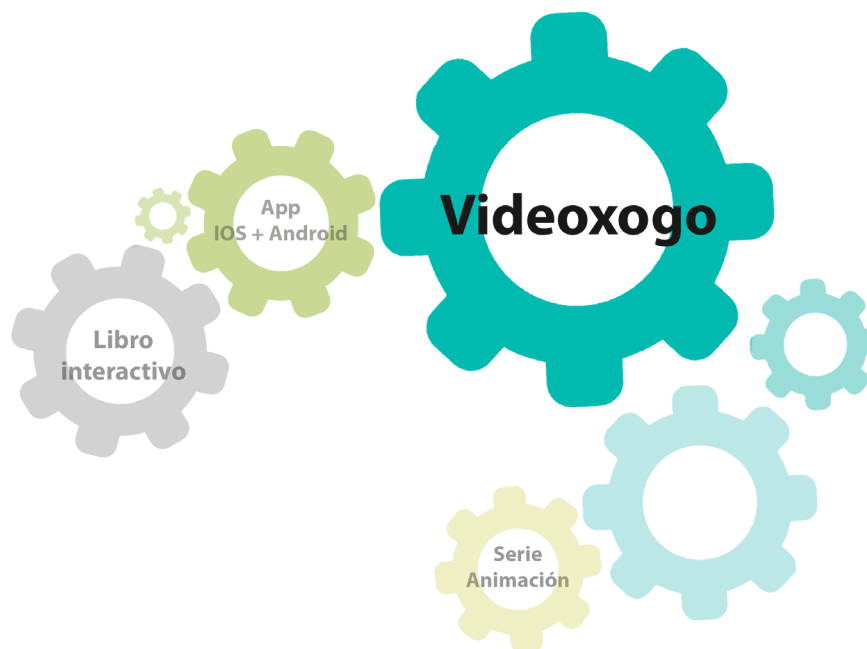
2. DESCRIPCIÓN

2.1. O FORMATO

O videoxogo *A Chialdea* pertence un formato educativo para nenos e nenas de cinco anos, en que se potencian valores relacionados co crecemento persoal, o respecto polos maiores e o ambiente e a normalización lingüística. Trátase dun formato transmedia e multiplataforma, composto por unha *app* para Android e IOS que da acceso a un libro interactivo e ao noso videoxogo.

Desta maneira, se se chegase a desenvolver o formato completo, o usuario podería facer uso de todos os produtos complementariamente. Dependendo do éxito e do interese que fomente o formato, a gama de produtos poderíase ampliar cunha serie de animación que contaría con 26 capítulos de quince minutos cada un.

Todos os produtos do formato xiran entorno a unha mesma historia, en que a protagonista é Pachi, unha nena de cinco anos que se muda con seus pais á aldea, onde vive o seu avó. Alí encontrará un amigo máxico, Chispas, que lle axudará a vencer a súa timidez e co cal vivirá as aventuras que sempre soñou.



2.2. O VIDEOXOGO

O produto que presentamos neste proxecto é o videoxogo infantil *A Chialdea*, que sería o punto forte do formato das Chiaventuras. Consiste nunha aventura gráfica pensada para que os nenos e nenas desenvolvan a súa capacidade de coñecemento e aprendan mentres superan os retos presentados.

A decisión de escollermos o videoxogo como o produto estrela das Chiaventuras foi, principalmente, porque cremos que é a mellor maneira de fomentar o fin pedagóxico do formato ao cal pertence, xa que promove que os cativos e cativas gañen confianza para levar a cabo tarefas por si mesmos, tal e como acaba facendo Pachi. En definitiva, é unha boa oportunidade para que se inicien nun xénero no cal se require do esforzo de reflexionar e explorar para resolver os problemas.

Na formulación inicial, o videoxogo estaba deseñado para tablet, mais segundo o traballo ia avanzando decidimos deseñalo e facelo tamén para computador, que é o que presentamos.

Isto favoreceunos á hora de alcanzar un dos nosos obxectivos, que era introducir o videoxogo nas aulas, xa que en todos os colexios contan con computadores, pero na maioría aínda non dispoñen de tablets para os estudantes.

A *Chialdea* consta de cinco niveis en total. Cada nivel correspóndese cunha estación do ano. Comeza no verán, cando Pachi se muda da cidade á aldea, e remata nesta mesma estación, pasando polo outono, que é o segundo nivel; o inverno, é o terceiro e a primavera, o cuarto.




Captura do videoxogo *A Chialdea*

A demo presentada neste proxecto como mostra de xogabilidade en *A Chialdea*, correspóndese co cuarto nivel, a primavera. Este é un dos niveis en que o xogador ten maior liberdade de movemento e exploración dentro do espazo no cal se pode xogar, que tamén é maior neste caso. Ademais, é máis dinámico que o primeiro, en que predominan as cinemáticas coas cales se explican con que controles se xoga e para que serve cada un deles, o que fai que o tempo de xogabilidade sexa moi reducido.

Logo fixemos varios axustes no nivel que decidimos realizar. Primeiramente, reducimos o número de personaxes, de maneira que só quedaron Pachi e o avó. Por outro lado, eliminamos varios xogos debido á complexidade que supoñían e a que o tempo de xogabilidade era demasiado longo para tratarse dunha demo.

2.2.1. Esquema de eventos do nivel





Durante o nivel desenvolvido na demo, o xogador percorrerá unha ruta que comeza, como xa mencionamos anteriormente, co pase do prólogo animado, que axuda a contextualizar a historia que hai detrás do espazo no cal habita Pachi e a súa familia.

Cando remata esta breve introdución, dáse paso a unha visión xeral da aldea onde se moverá o xogador durante a partida. Isto realízase mediante unha cinemática que contén varios planos nos cales se amosan distintos lugares da paisaxe. Neste momento, o usuario xa ten parte das claves precisas para entender o entorno que o rodea. Deste xeito, chegou o momento de comezar a interactuar.

O primeiro evento que se lle ofrece ao xogador é o diálogo co avó, o outro personaxe da *demo*, que nos propón saír a pescar. Debido a que a conversa está pechada, o usuario pode decidir se manter unha actitude positiva ou negativa fronte a esta proposta, mais a saída sempre será que o xogador acepte. A partir deste momento, o reto será localizar no mapa da aldea aqueles obxectos que se precisan para ir pescar co avó ao río. Estes obxectos, que son unha cana, un anzol e unha cesta, permiten desbloquear o acceso ao peirao, onde o avó estará esperando a Pachi.

Ademais, mentras o xogador leva a cabo este reto, pode atopar outros obxectos no escenario da aldea, como unhas tesoiras ou unha tixola. Estes elementos teñen como cometido despistar o usuario, motívalo a que continúe a busca dos items válidos para superar a misión e, ademais, facer que percorra un maior espazo xogable da aldea.

Unha vez que o xogador recolla os tres items de pesca correctos, poderase desprazar ata o peirao para contarllo ao avó. A través dunha *cutscene*, podemos ver a Pachi chegando a este lugar, mentres o avó a felicita e introduce o seu novo reto.

Agora terá que navegar polo río na súa embarcación. Debe encontrar unha zona onde haxa peixes para pescar. O usuario toma o control do barco e debe dirixilo ata a metade do río para encontrar a zona con peixes da cal lle falou o avó. Unha vez dentro desta zona, comeza o mini-xogo de pesca. O obxectivo é pescar ata dez peixes tan rápido com se poida, antes de que desaparezan baixo a auga.

Cando finaliza este mini-xogo, o avó infórmanos de que, seguindo o curso do río, se chega a unha gruta en que el xogaba cando era pequeno e na cal se esconde un dos seus maiores tesouros. Cando o usuario navega ata a zona da ferverza, lánzase unha *cutscene* en que se pode ver a Pachi e ao seu avó, que conta que ao outro lado da ferverza se agocha a entrada a unha gruta na que se oculta un tesouro que el mesmo deixou alí cando era cativo. Xa que a entrada é demasiado pequena para o seu tamaño de adulto, encoméndalle a Pachi a misión de encontrar este tesouro.

Pachi aparece ao outro lado da ferverza, dentro dun laberinto de pedra. O xogador ten que inspeccionar o interior da cova, ata dar co tesouro. Ao igual que no anterior crebacabezas, dentro da cova hai repartidos cofres que non teñen ningún valor. Simplemente son para despistar ao usuario. Unha vez que Pachi encontre o compás, o reto e a demo do cuarto nivel de *A Chialdea* rematan.

2.2.2. Modos de xogo desenvolvidos no nivel

EXPLORACIÓN

Este modo de xogo é o predeterminado e o máis característico de toda aventura. O xogador asume o control da personaxe protagonista e pode explorar o espazo da aldea, na busca dos obxectos necesarios para resolver os retos que se lle presentan.

Nesta *demo* preséntanse tres puzzles que exemplifican os que se describen na biblia do videoxogo (consultar o anexo 1). Por unha parte, existe un puzzle de pesca, que é o reto principal do nivel desenvolvido, o cal se deberá de resolver para superar a proba que presentou o avó ao inicio do xogo.

En paralelo, o xogador terá dispoñibles a resolución dos outros dous crebacabezas que, se ben non é preciso completalos para poder superar o nivel, dotarán ao usuario de logros e farán que se sinta máis integrado na historia, así como máis valorado polas súas accións.



Pachi nun dos puzzles de exploración



Pachi nun dos puzzles de exploración

Un destes puzzles é o denominado "Natureza". O reto que se lle plantexa a Pachi é recoller todas as especies vexetais que poida. No anexo correspondente que acompaña a esta memoria, especificáanse as vinte e oito especies seleccionadas para completar este crebacabezas, así como as súas características máis relevantes. As especies nomeadas divídense en seis grandes grupos: árbores, arbustos, flores, feitos, bulbos e hedras.

A cada un destes grandes grupos asignouse unha figura modelada que representa a súa forma característica. Desta maneira, o xogador poderá recoñecer a clase de ítem que está engadindo ao inventario, no cal se especificará o nome das especies vexetais, que se encontrarán repartidos pola aldea.

Ademais, neste inventario, onde se almacenan todos os datos dos ítems que encontra o xogador, aparecen miniaturas de cada unha das especies catalogadas segundo os seis grandes grupos citados anteriormente. Ao mesmo tempo, unha vez que se colecciona un destes obxectos naturais, o usuario poderá facer click sobre el e terá á súa disposición unha ficha cos datos de interese do ítem seleccionado (nome común, nome científico, zona de hábitat...).



Hedra



Flores



Arbustos



Bulbos

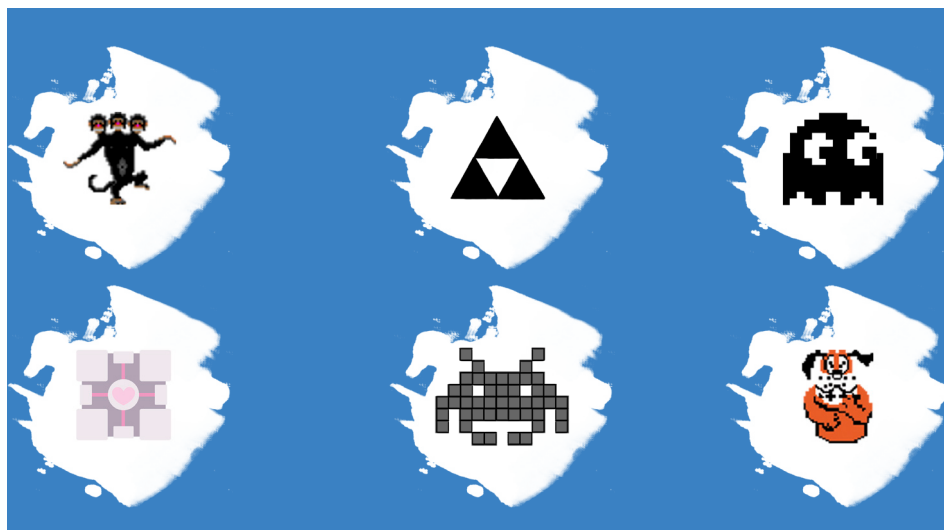


Árbores



Feitos

Exemplos de texturas do inventario natural



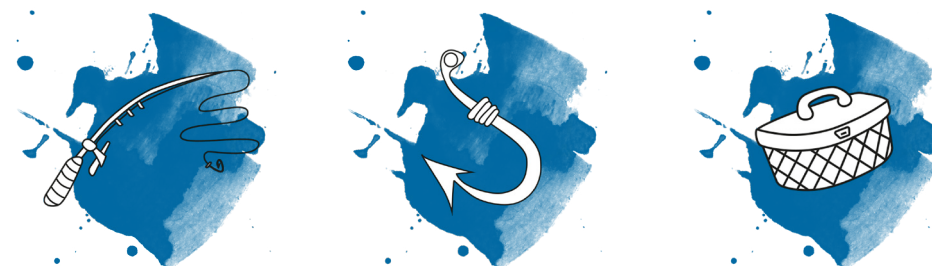
Miniaturas utilizadas no puzzle de segredos

O segundo puzzle que se creou para esta demo consiste en recadar todos os *easter eggs* que o xogador sexa capaz de encontrar na aldea. Estes *easter eggs* son signos de interrogación modelados en 3D, que permiten engadir, ao apartado do inventario "segredos", miniaturas que fan referencia a videoxogos clásicos e emblemáticos, que pais e docentes recoñecerán. Entre eles podemos encontrar o mono de tres cabezas de *Monkey Island*, o can cazador de *Duck Hunt*, o cogomelo de *Super Mario*, a triforza de *The Legend of Zelda*, o cubo de compañía de *Portal* e un dos inimigos alieníxenas de *Space Invaders*.

Neste método de xogo tamén encaixa o que se leva a cabo no segundo escenario do nivel: a gruta, onde Pachi deberá encontrar o tesouro que o seu avó agochou cando era pequeno.



Obxecto utilizado na gruta



Obxectos do puzzle de pesca

DIÁLOGO

O método clásico para que calquera xogador reciba a información necesaria, para a resolución dun reto nun videoxogo, é mediante unhas liñas de diálogo. Nesta aventura, a protagonista é unha nena de cinco anos, e o personaxe encargado tanto de presentarlle retos e novos destinos como de explicarlle a misión que lle corresponde é un dos membros do núcleo familiar: o seu avó.

Tal e como se especifica na biblia, os diálogos que se desenvolven durante o videoxogo están pechados. É dicir, o xogador acabará percorrendo un camiño lineal durante a súa aventura, tome as decisións que tome. Non obstante, aínda que o camiño está marcado polos creadores, poderá decidir sobre o grao de aceptación ou rexeitamento que mostre Pachi ás propostas que lle faga o avó.

Na demo presentada, a única mostra de crebacabezas de diálogo é a que abre o nivel, na cal o personaxe do avó propón saír a pescar nun ton animado. O xogador ten a opción de aceptar a oferta desde un primeiro instante, con unha resposta positiva e alegre, ou declinar a oferta con unha resposta negativa e pouco convincente. No caso de que o xogador non queira aceptar o reto, o avó tentará facernos ver, a través doutra liña de diálogo, que realmente desexa que vaíamos con el porque o imos pasar ben. Chegados a este punto, Pachi non terá máis remedio que aceptar o reto, así que o avó dará unhas últimas indicacións sobre onde nos espera mentres nós reunimos tódolos obxectos para ir de pesca. Logo desaparecerá e deixaranos sós para comezar a aventura.



Capturas do videoxogo *A Chialdea*



MINI-XOGO DE PESCA

O mini-xogo de pesca iniciase unha vez que cheguemos á posición do avó no peirao e teñamos todos os *ítems* correctos no inventario, necesarios para completar a misión. O xogador pasará de controlar o corpo de Pachi a controlar o barco que a transporta xunto ao avó.

Esta misión consiste en facer avanzar a embarcación ata a zona indicada para pescar. O avó será o guía deste mini-xogo, de maneira que axudará a Pachi para que non pare e siga avanzando ata o seu destino.



Captura da navegación polo río



Captura da vista de paxaro do barco

Unha vez que o usuario entre na zona de pesca, o ángulo da cámara posicionarase en vista de paxaro e encadrará a vista do barco desde unha perspectiva superior. Esta vista resulta máis cómoda e eficiente neste punto, xa que os dez peixes, sobre os que hai que facer click antes de que caian á auga, saltan en puntos escollidos de maneira aleatoria arredor do barco.

Cando se complete a pesca, a cámara volverá á perspectiva que depende do control do xogador. O tramo final do mini-xogo de pesca consistirá en seguir avanzando polo río ata ver a ferverza, onde se abrirá unha nova zona de exploración e un novo reto.

2.2.3. Ambientación

EXTERIOR ALDEA

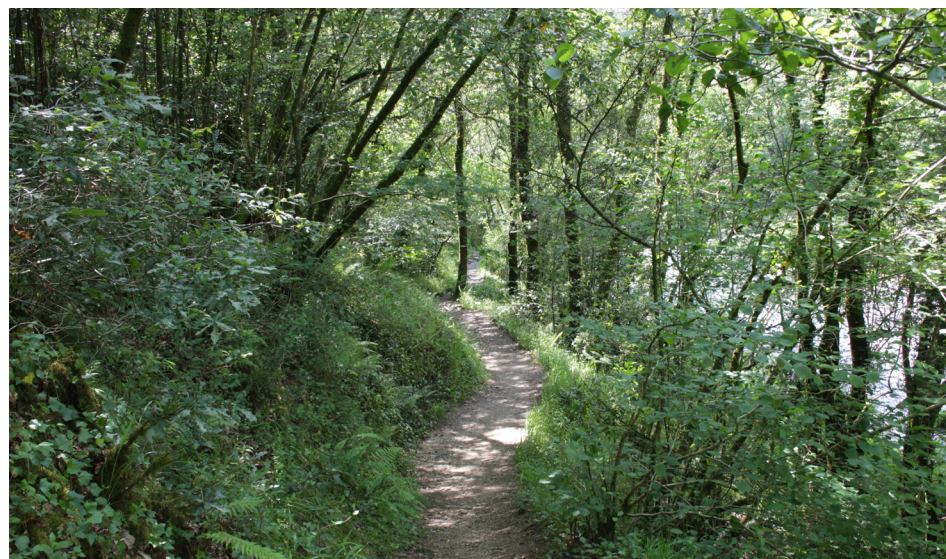
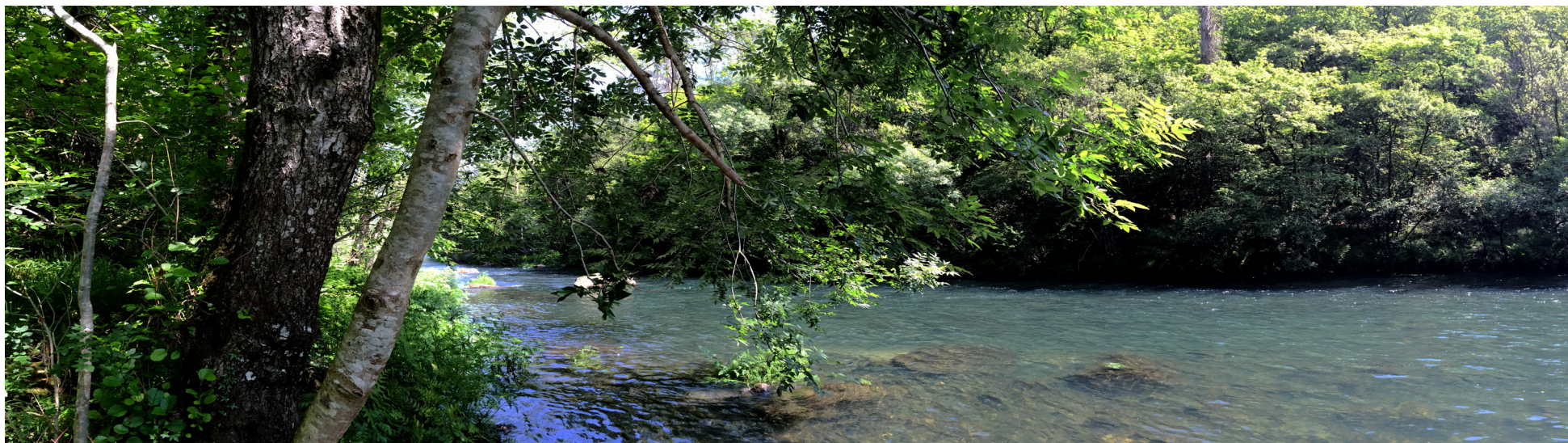


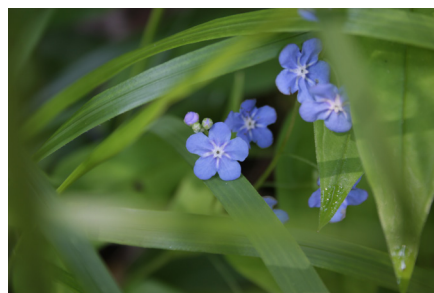
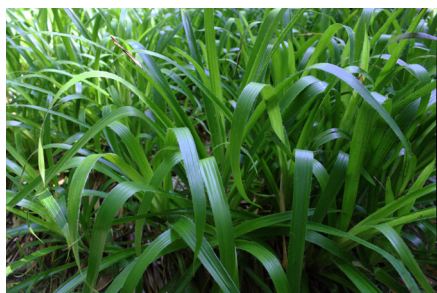
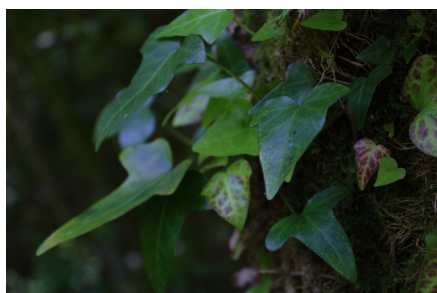
Captura do escenario de *A Chialdea*

As Chiaventuras é un proxecto realizado e ambientado no rural galego. Por iso, á hora de facer a esollia das especies que se incluíron no escenario do videoxogo *A Chialdea*, decidimos buscar unha localización que tivese unha gran riqueza natural e, ao mesmo tempo, que fose un dos espazos naturais máis destacados de Galiza.

Deste xeito, as Fragas do Eume pareceunos a mellor opción, xa que, dentro das súas 9.000 hectáreas de extensión, viven menos de 500 persoas, o que pode dar unha idea do estado virxe dos seus bosques e da infinidade de especies que podemos encontrar ao longo do curso do río Eume. Ademais, trátase dun dos bosques atlánticos mellor conservados de Europa.

As Fragas do Eume



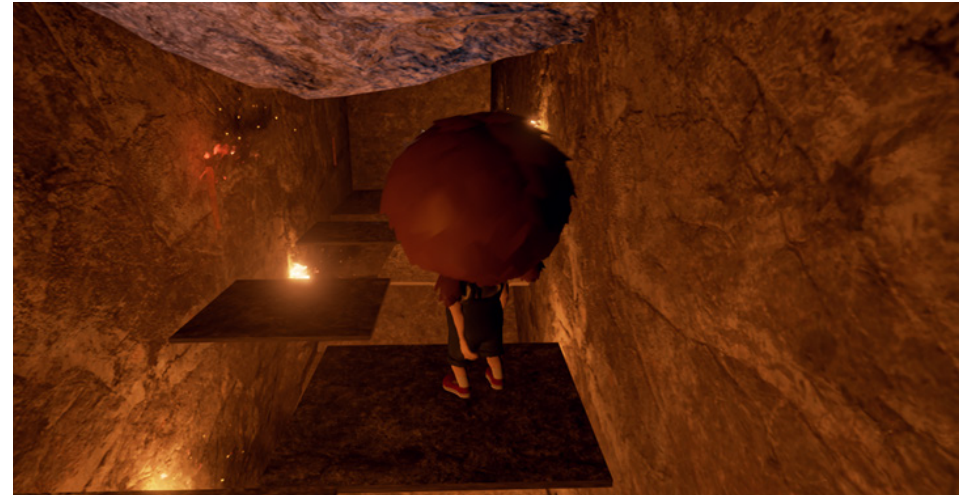


En primeiro lugar, traballamos na busca de diferentes especies que poderíamos encontrar na maioría dos bosques galegos, tendo en conta que tamén existen nas Fragas. Despois, desprazámonos a esta localización para buscalas e fotografialas. Deste modo, foi moito máis doado coñecermos as características de cada unha, así como observarmos o lugar no que crecen, para logo engadilas no videoxogo.

INTERIOR GRUTA

A *Chialdea* non se ambienta exclusivamente no espazo exterior da aldea, que mostramos anteriormente. Ao ler a biblia do videoxogo, pódese comprobar que os espazos interiores das diferentes vivendas e locais tamén son de vital importancia no desenvolvemento da historia.

Sen embargo, á hora de deseñar a nosa *demo*, decidiuse incluír outro espazo interior especial: a gruta. Este lugar estaría oculto neste nivel se o videoxogo se desenvolvese desde o primeiro, tal e como aparece na biblia, xa que Pachi non pode manexar ningún barco ata a primavera e, por tanto, seríalle imposible chegar ata esta zona.



Captura do escenario da gruta



Captura do escenario da gruta

Unha vez dentro da gruta, Pachi non poderá saír ata que encontre o tesouro do seu avó. O camiño do xogador iluminarase ao mesmo tempo que avance polos corredores, grazas á luz dos fachos distribuídos polas paredes. Este efecto aporta misterio e fai que o escenario cree certo grao de confusión no usuario, que debe adentrarse sen coñecer o que o espera nin cal é o camiño acertado.

Na gruta, a protagonista tamén adquire a capacidade de gabear, o que se sumará á lista de movementos cos cales contaba ata ese momento. O obxectivo final, que é un compás que exerce como emblema do espírito aventureiro, está no alto dunha pendente rochosa. Con isto búscase destacar que Pachi alcanzou a cima

Dentro dos produtos audiovisuais que inspiraron o ambiente desta zona encontramos videoxogos como *Tomb Raider* ou *The Elder Scrolls V: Skyrim*. En ambos os casos, a presenza de escenarios subterráneos é unha constante e gardan similitudes canto ao deseño lumínico.

As fontes de luz principais son as cacharelas, os fachos que levan os personaxes ou mesmo pequenas fendas entre as paredes rochosas.

Ademáis de estes videoxogos, tamén servíu como referente a película *The Goonies*, tanto por pertencer ao xénero de aventura como por estar protagonizada por nenos.



Fotograma do videoxogo *Tomb Raider* (2013)

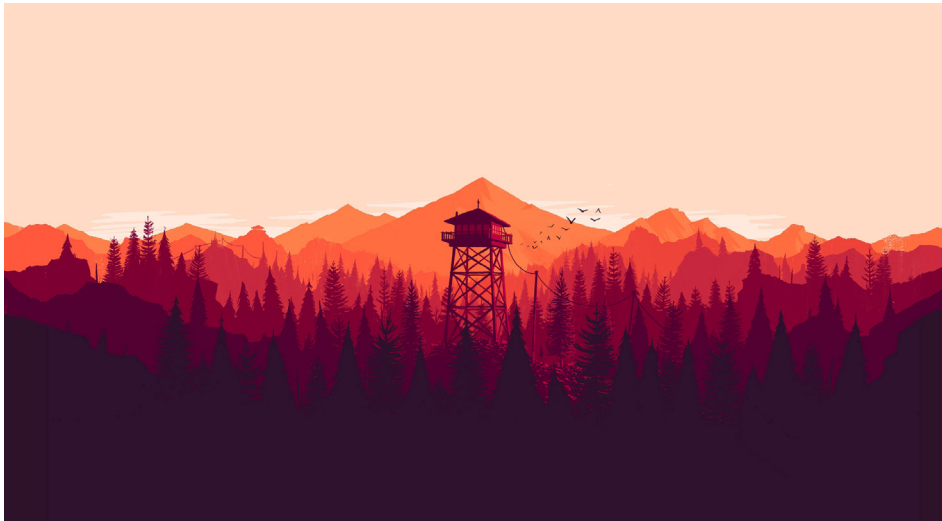


Fotograma do videoxogo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)

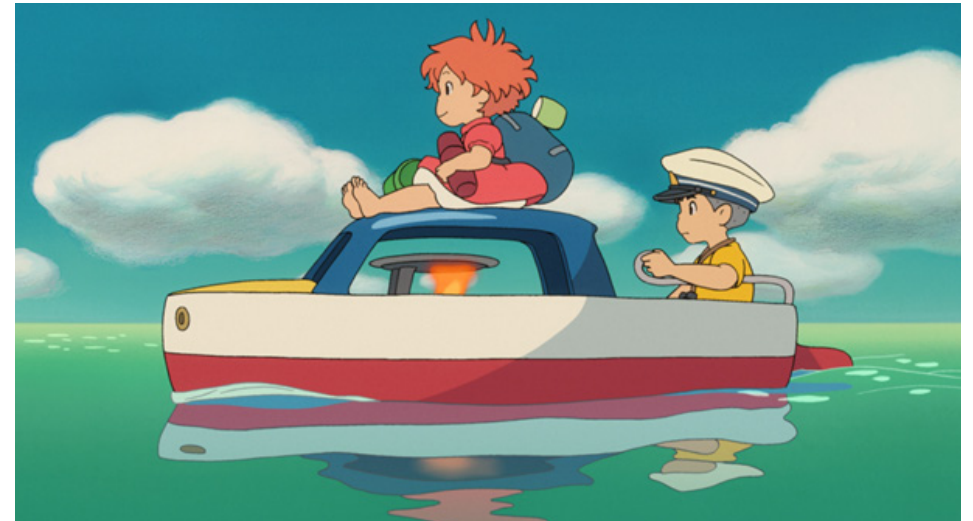


Fotograma da película *The Goonies* (1985)

2.2.4. Referencias visuais do videoxogo



Imaxe promocional do videoxogo *Firewatch*



Fotograma da filme *Ponyo en el acantilado* (2008)



Captura do videoxogo *Among the Sleep* (2014)



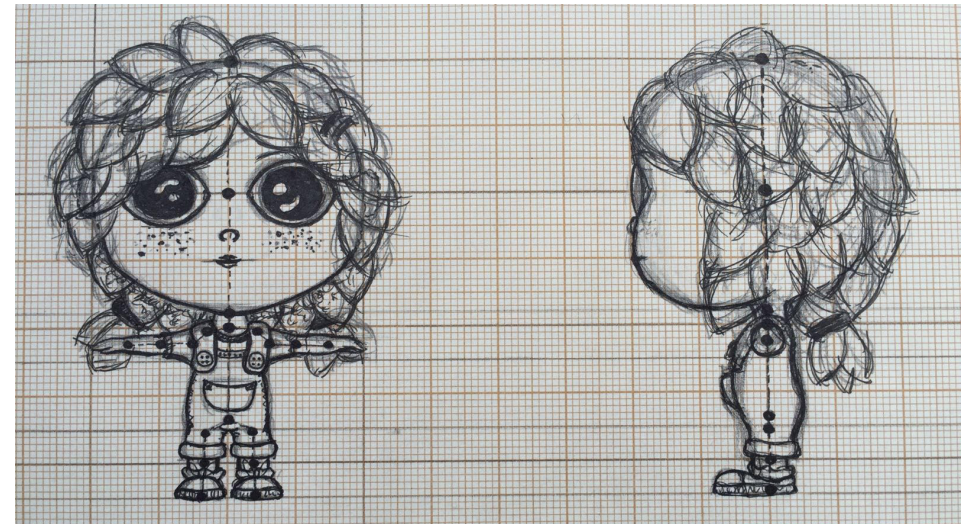
Fotograma do proxecto *Stylized Render* no motor Unreal Engine 4

2.2.5. Personaxes

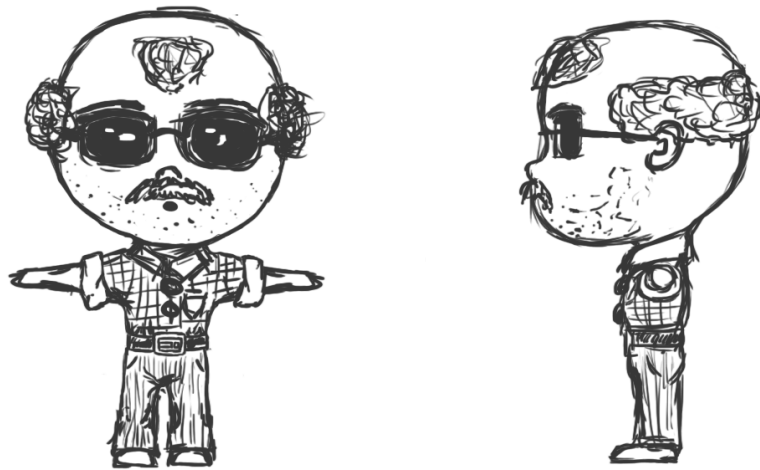
Para levar a cabo a creación dos personaxes que aparecen na *demo* de *A Chialdea*, redeseñamos os bocetos orixinais, os cales se mostran na biblia completa do videoxogo (consultar anexo 1).

En primeiro lugar, elaborouse o concept art ou o boceto de cada un seguindo as proporcións adecuadas. Despois de deseñar varias versións, unha vez tiñamos o definitivo, comezamos o proceso de modelaxe.

No caso de Chispas deseñouse para utilizalo, exclusivamente, como un icono de axuda no videoxogo e tamén para o deseño do merchandising de *As Chiaventuras*.



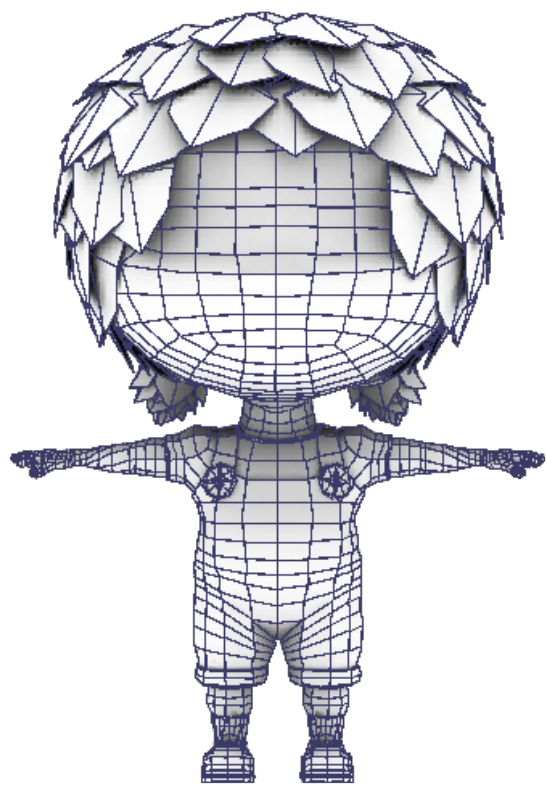
Boceto de Pachi



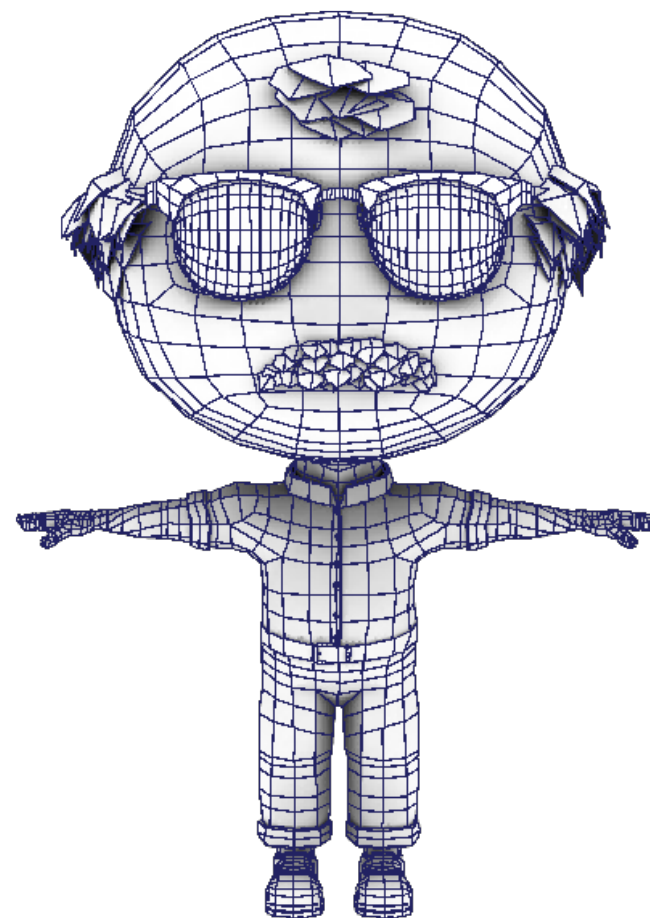
Concept Art do avó



Concept Art de Chispas

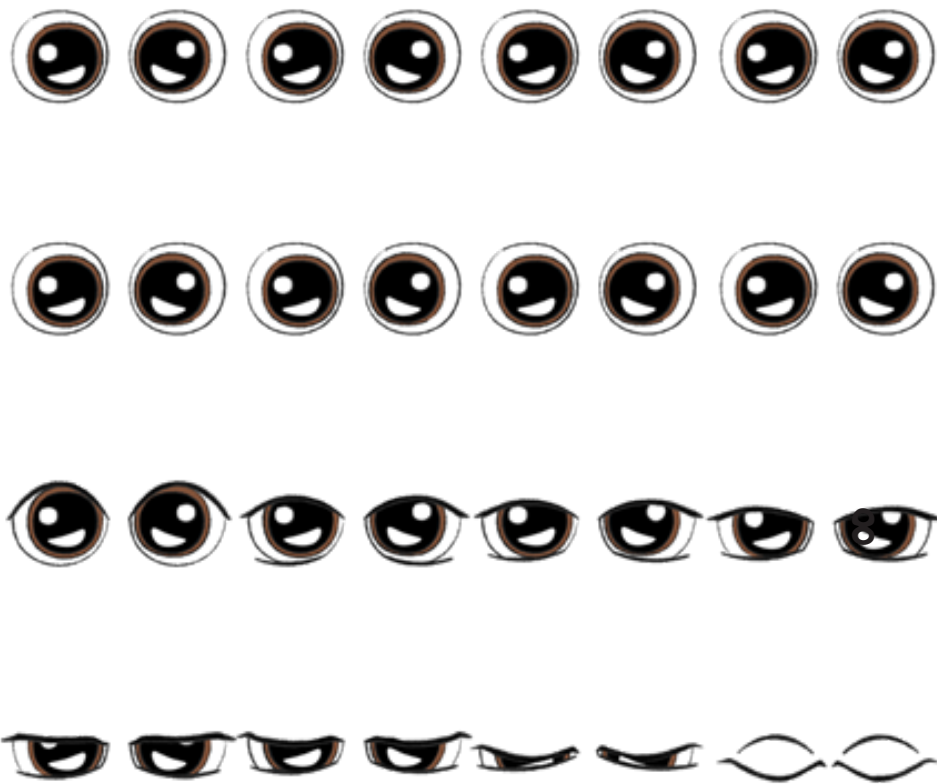


Modelado Pachi



Modelado avó

Co obxectivo de gardar a estética de debuxos animados nos personaxes durante o xogo, a animación facial dos mesmos simúlase empregando *sprites*, que son unha serie de imaxes que representan ao ao mesmo personaxe ou obxecto en distintas posicións. A diferenza dun ficheiro GIF animado, todas as imaxes están visibles no mesmo momento e pueden estar codificadas nun formato de imaxes máis lixeiro.



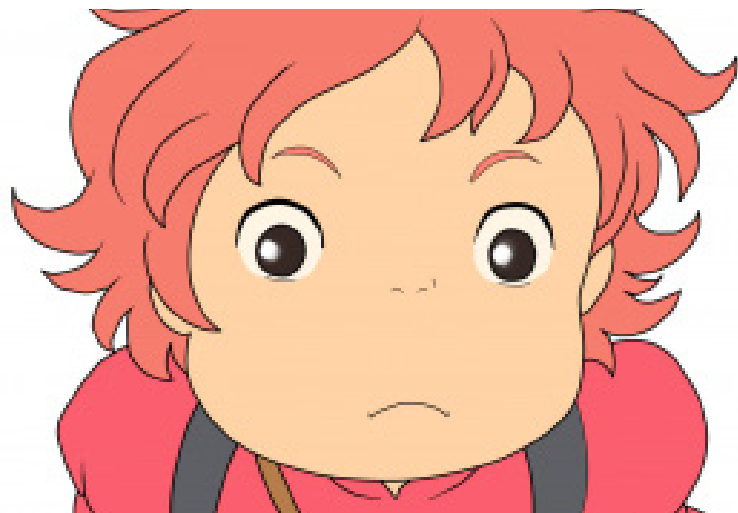
Captura dos sprites creados para animar os ollos de Pachi



Captura do videoxogo *A Chialdea*



Personaxe principal de *Pocoyo*



Personaxe principal de *Ponyo*

Para crearmos os nosos personaxes tivemos en conta varias referenzas de personaxes, como os dos debuxos animados Jelly Jamm, Pocoyo e Ponyo. Mais a principal fonte de inspiración para recrearmos a xesticulación facial dos personaxes, e especialmente a de Pachi, foi Rita, unha das protagonistas de Jelly Jamm.

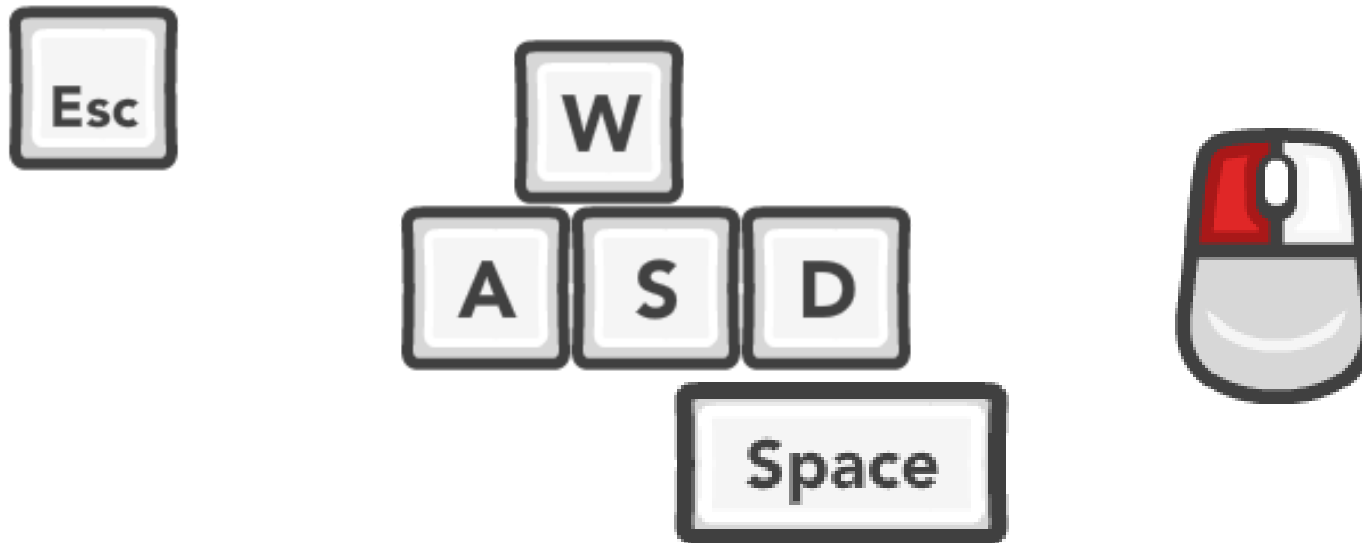


Rita, personaxe da serie *Jelly Jamm*

2.2.6. Controis

A presente demo de *A Chialdea* foi deseñada para plataforma PC, aínda que, como se indicou con anterioridade, o videoxogo está planificado como multiplataforma.

Nun futuro poderase realizar unha versión con menos nivel de poligonización e resolución do texturizado, que sexa óptima para tablet. Os controis que tería o videoxogo en plataforma tablet aparecen especificados na biblia, que se adxunta como documento anexo a esta memoria.



En PC, o xogador controlará a Pachi utilizando as teclas A-W-S-D ou ben as teclas para dirixir os movementos de traslación do personaxe, mentres que se poderá controlar a rotación movendo o ratón á vez que se mantén pulsado o botón esquerdo deste. Estes comandos serán os mesmos no momento en que Pachi teña o control da embarcación para navegar polo río.

Por outra parte, os eventos relacionados cos crebacabezas do inventario, activaranse facendo dobre click sobre as mallas poligonais dos *ítems* repartidos polo espazo da aldea e da gruta.

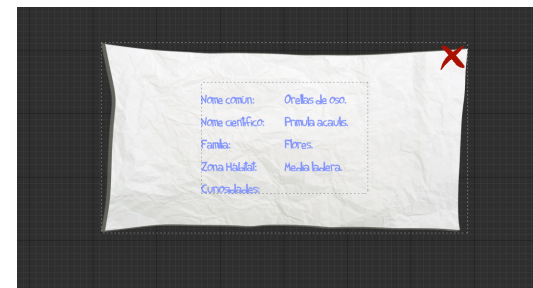
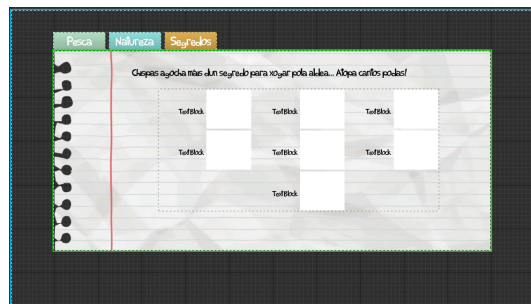
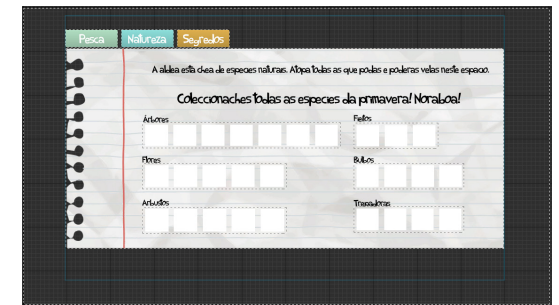
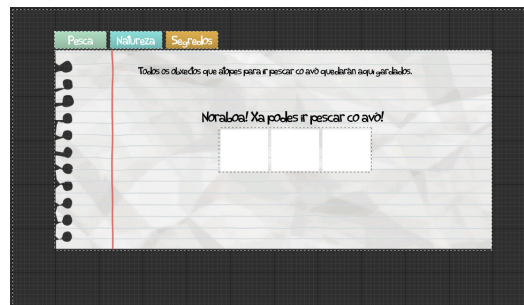
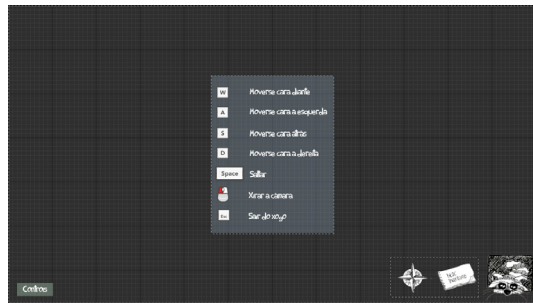
2.2.7. Interfaz Visual

O xogador ten unha aldea moi ampla para explorar, con tres crebacabezas abertos en paralelo e con algún detalle oculto que poderá descubrir a medida que avance polo escenario.

Para facilitar que o usuario esté orientado en todo momento, o icono de axuda de Chispas sempre estará dispoñible na esquina inferior dereita, que á vez permitirá acceder a dous submenús: inventario e mini-mapa.

No submenú do inventario, o xogador ten á súa disposición estatísticas de cada un dos puzzles abertos, cos items recollidos en cada un deles e un contador que informa das cantidades.

A sección do puzzle de natureza diferenciase dos demais apartados canto ao seu comportamento, xa que o usuario poderá facer click nos items que recollar. Deste xeito, abrírase unha nota informativa co datos específicos de cada especie.



Capturas del HUD



Mapa de A Chialdea

O mini-mapa captura o espazo da aldea desde unha vista aérea e permítelle saber ao xogador en que punto se encontra. Ademais de coñecer a súa posición, tamén poderá ver onde está o avó e todos os *items* do crebacabezas de pesca, incluídos os falsos, que non son útiles para a misión.

2.2.8. Banda sonora

A banda sonora orixinal de *As Chiaventuras* componse da sintonía principal, que se utiliza en todo o formato, e de dúas composicións creadas especificamente para os ambientes do río e da gruta da aldea.

A seguir, engádense as ligazóns de cada composición, as cales se corresponden coas imaxes que se amosan:

1. Escenario xeral de A Chialdea:
<https://www.youtube.com/watch?v=aioLm1Q7Dow>
2. Zona do río de A Chialdea:
<https://www.youtube.com/watch?v=ngaGa9udYo0>
3. Zona da gruta de A Chialdea:
<https://www.youtube.com/watch?v=6iKbS5dqkWc>



Escenario xeral de *A Chialdea*

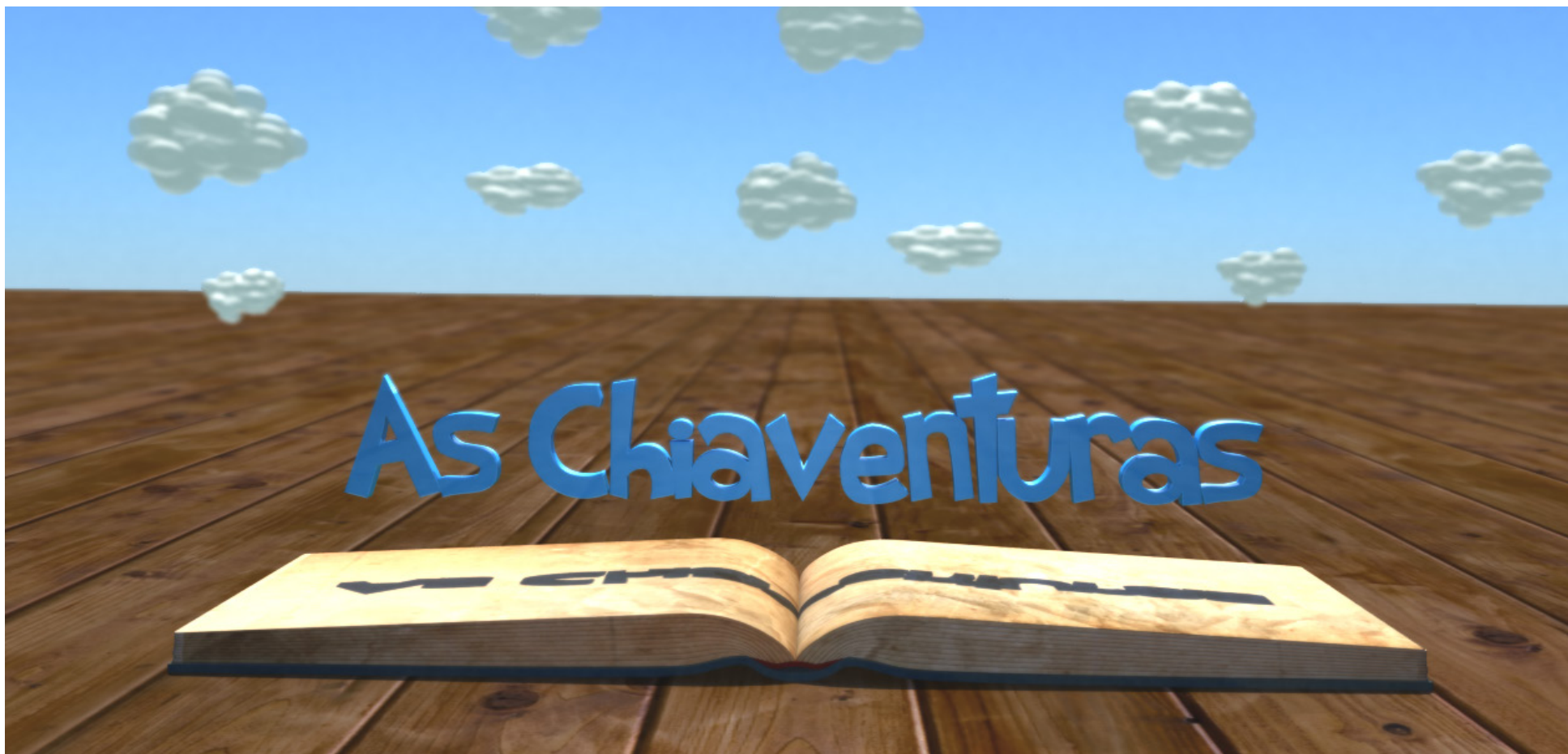


Zona do río de *A Chialdea*



Zona da gruta de *A Chialdea*

2.3. A INTRODUCCIÓN

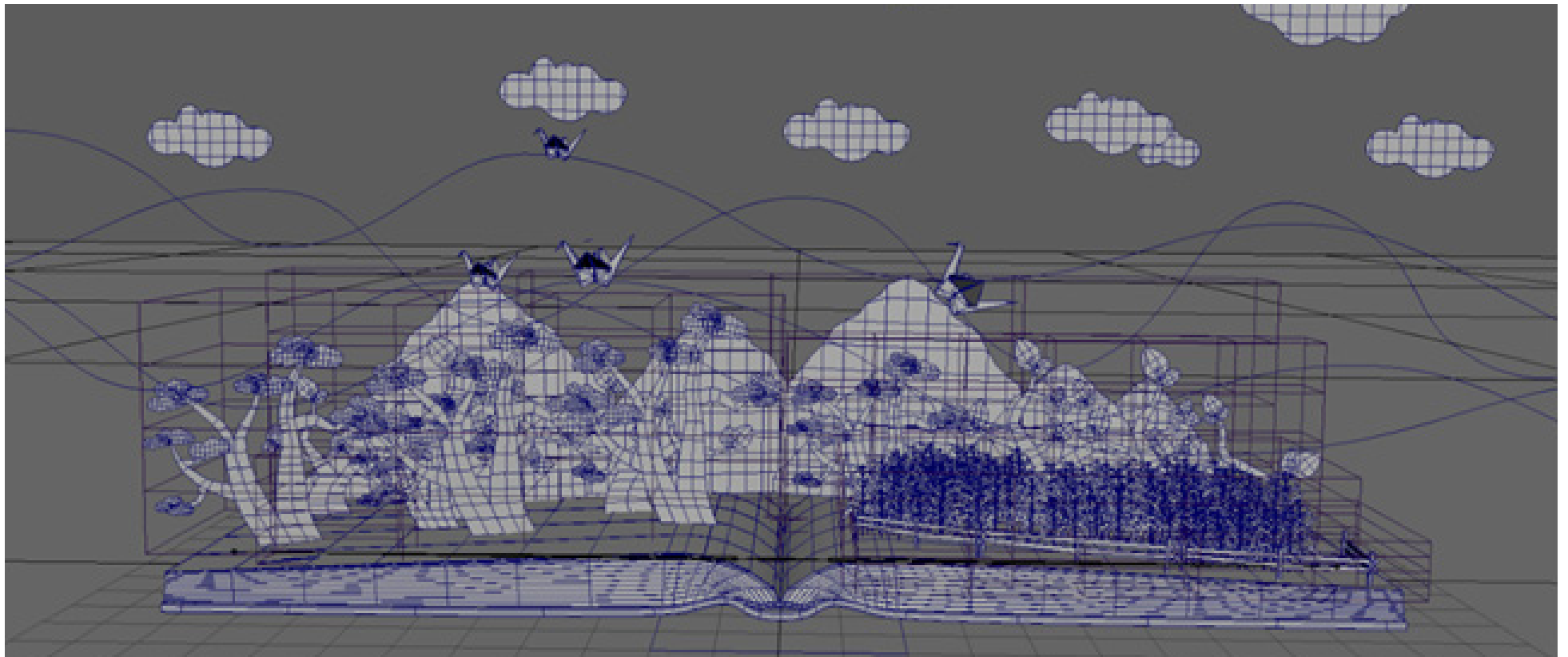


Realizouse un prólogo que funciona como elemento promocional do videoxogo *A Chialdea*. Porén, neste caso utilizouse como unha introdución para contextualizarmos a demo do nivel de primavera, que é a que presentamos.

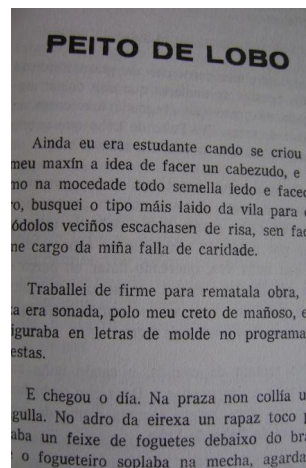
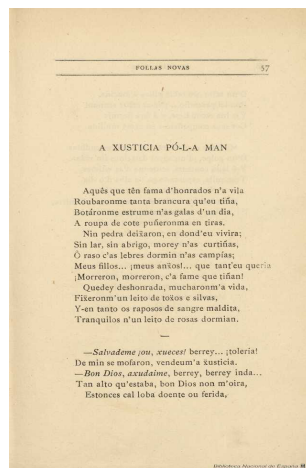
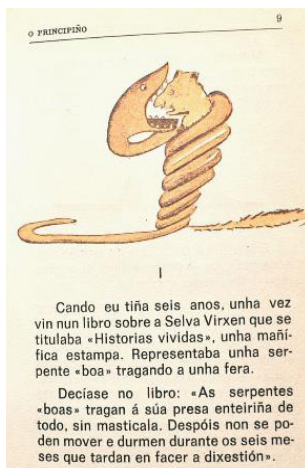
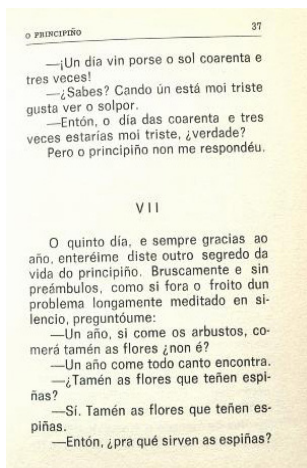
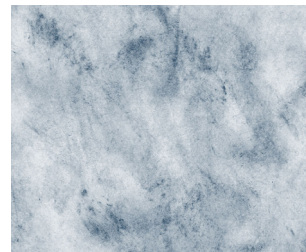
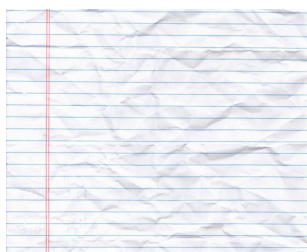
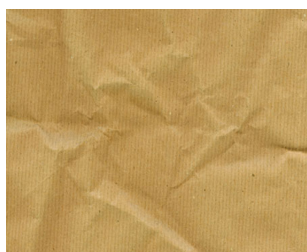
Trátase dun libro animado en 3D no cal se resumen, nun minuto, os acontecementos da vida de Pachi desde que chegou á aldea. É dicir, narra os sucesos dos niveis anteriores, co fin de que os usuarios entendan e coñezan máis a Pachi e a súa evolución ao longo do videoxogo.

Para crearmos o libro tomamos como referencia os libros *pop-up*, xa que son máis visuais. Os elementos de cada páxina do prólogo están animados, imitando os elementos desplegable deste tipo de libros.

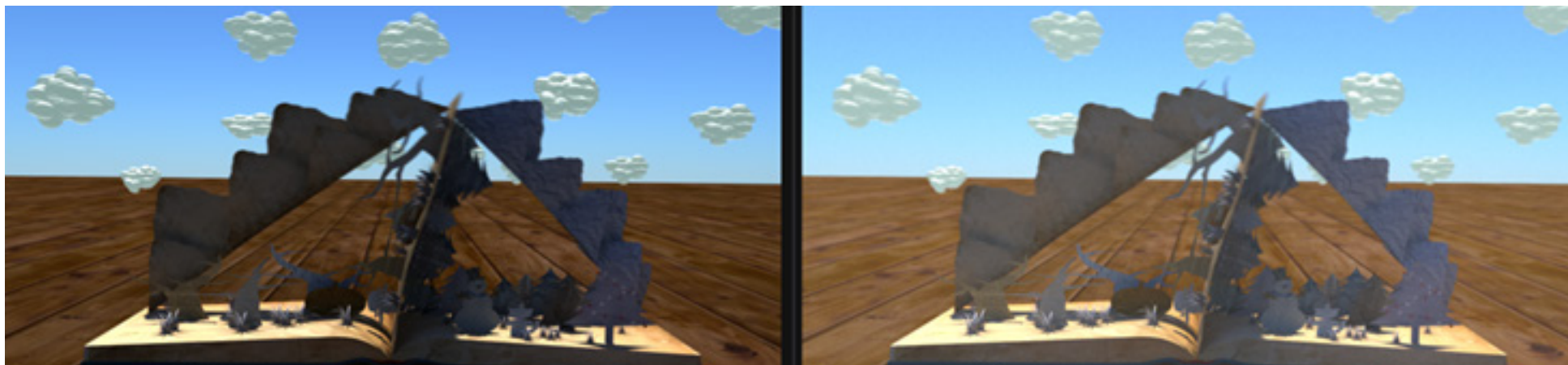
A vantaxe de que sexa en 3D é que as animacións se moven seguindo e tendo en conta o que se vai narrando. Isto confírelle maior dinamismo á historia, co fin de que os nenos e nenas centren a súa atención nela.



Por outro lado, queríamos que o libro representase a historia de Pachi por escrito, ademais de ser narrada. Por iso, todos os elementos que o conforman contan con diferentes texturas de papel, entre as que podemos encontrar folios en branco ou raiados, papeis de distintas cores e imaxes de páxinas reais de libros en galego, como *Follas Novas* de Rosalía de Castro, *Peito de Lobo* de Castelao ou *O Principiño*, en versión galega. Escollemos estas páxinas xa que, ademais de fixarnos no resultado estético, teñen relación cun dos valores que se pretende fomentar neste proxecto: a normalización lingüística.



A imaxe final da intro é o resultado dun tratamento en postproducción no cal, co obxectivo de darlle unha aparencia máis suave e infantil, limouse o aspecto 3D dos fotogramas. Ademais de gañar sensación de perspectiva, grazas á pasaxe de profundidade de campo, a iluminación foi tratada para suavizar as sombras e darlle máis tons de claridade á imaxe, subíndolle os valores do gamma.

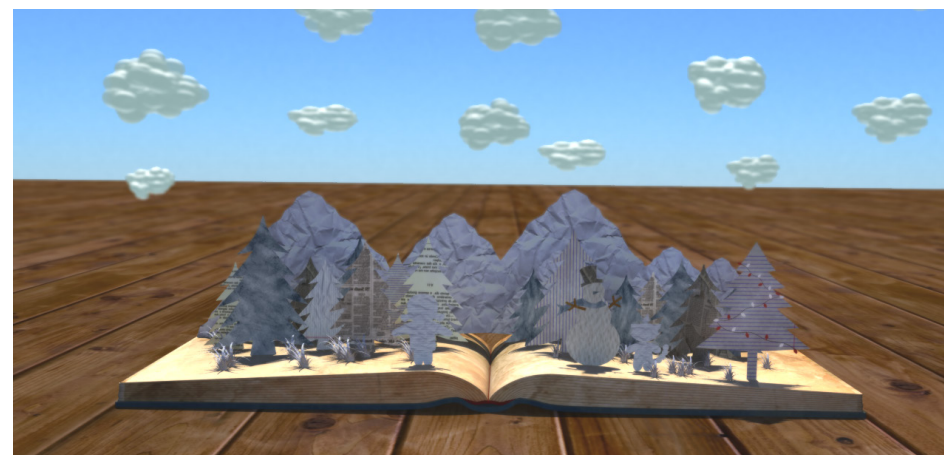


Captura de postproducción no programa de *compositing Fusion*

Alén diso, co obxectivo de ofrecer unha maior sensación de dinamismo no movemento dos compoñentes do libro, xogouse co blur entre os desprazamentos, así como co grao no fondo despedado coas nubes.



Imaxe final da intro



Imaxe final da intro

2.3.1. Referencias visuais

Dentro do audiovisual existen moitos proxectos que apostaron pola arte *pop-up* como mecanismo para transmitir a evolución dunha historia. Neste caso, o maior referente en videoxogos, para a introdución de *A Chialdea*, foi *Tengami*. Trátase dunha aventura gráfica *point and click* de estética intimista e tenebrosa, en que o ambiente, a historia e o carácter do xogo son moi diferentes ao de *As Chiaventuras*. Non obstante, o sistema de dobraxe das follas dos escenarios e o movemento interno dos seus componentes foron unha gran referencia á hora de desenvolvermos o prólogo do videoxogo.



Captura do videoxogo *Tengami*



Captura do videoxogo *Tengami*

Porén, non só existen referentes no terreo do videoxogo para *As Chiaventuras*, pois outro exemplo de animación *pop-up* é a serie de debuxos animados *Zack and Quack*, enfocada a un público infantil.

A intro de esta serie caracterízase por ter unha estética chea de cor e texturas, así como polos movementos de cámara que acompañan á historia. Neste sentido, a súa animación *pop-up* complementábase co dinamismo da cámara. Mais no prólogo do noso videoxogo a cámara está estática.

Captura da serie de televisión *Zack and Quack*



Outro referente a mencionar, afastado tanto do campo dos videoxogos como do *pop-up*, son os filmes de *Toy Story*. O fondo de nubes que se pode ver no prólogo de *A Chialdea* é unha clara referencia do fondo de nubes pintadas sobre a parede azul que ten o protagonista destes filmes no seu cuarto.

Imaxe promocional do filme *Toy Story 3*

2.4. IMAXE CORPORATIVA

As Chiaventuras

Para crear o noso logotipo escolléuse a tipografía *Shark Random Funnyness*. A cor corporativa de *As Chiaventuras* e, por tanto, de *A Chialdea*, é o azul. O código de cor correspóndese co #0089ff (RGB: 0, 137, 255). Por outro lado, a versión en negativo do logotipo utilizouse para deseñar obxectos do *merchandising*, como as camisetas.

As Chiaventuras

Durante o proceso de creación do logotipo tivéronse en conta as imaxes de outros proxectos de carácter infantil, co obxectivo de seguir unha liña de deseño similar. Deste modo, chegouse á conclusión de que unha das características que os define é o grosor da tipografía, así como as formas asimétricas.



Imaxe corporativa da serie de televisión *Pocoyo*




Imaxe corporativa da serie de televisión *Jelly Jamm*



Imaxe corporativa do videoxogo *MiniNinjas*



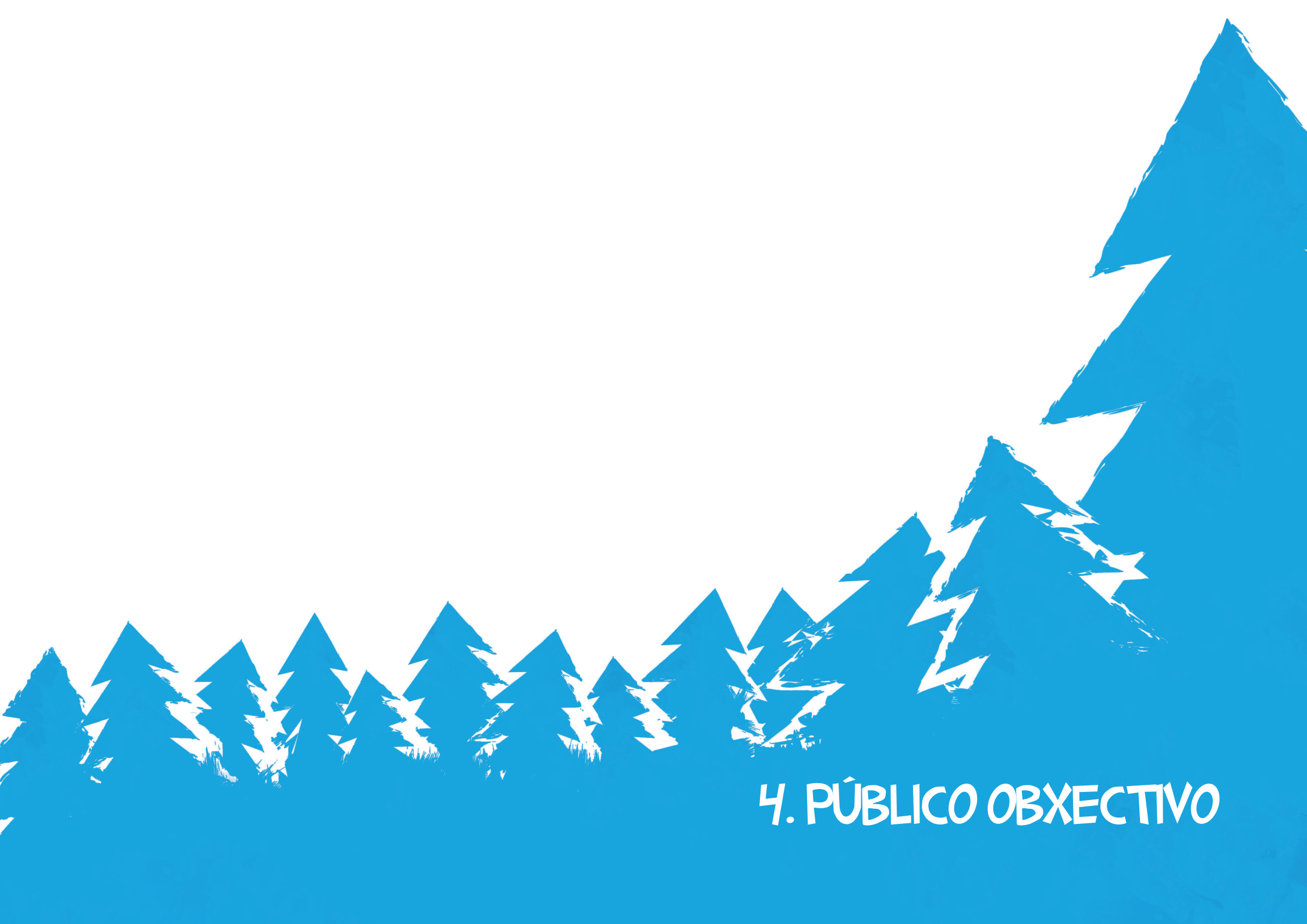
3. OBJETIVOS




O noso proxecto transmedia ten diferentes obxectivos. O primeiro deles é introducir o formato nas aulas, no día a día, a través da mochila dixital, adaptando os contidos ao curricular dos nenos e nenas. O que se pretende con isto é levar o mundo da educación a un mundo dixital e, ao mesmo tempo, introducir un uso responsable das novas tecnoloxías, por parte dos nenos e nenas, como dos docentes, pais e nais.

Por outro lado, preténdese inculcar diferentes valores a través dos contidos, á vez que os usuarios se divirten. Co videoxogo de *A Chialdea* infúndese seguridade nos cativos e cativas para que teñan iniciativa propia e se animen a realizar actividades e a resolver problemas por si mesmos. Tamén se quere transmitir igualdade entre os rapaces e rapazas que se crían no campo e na cidade, mostrando, deste xeito, a fauna, a flora e o estilo de vida rural.

Non obstante ao tratarse dun formato multiplataforma, os demais produtos tamén contan cos seus propios obxectivos, ao igual que o videoxogo mencionado anteriormente. O produto do cal nace o noso proxecto é un libro físico de estilo pop-up que ten como fin contar a historia de *As Chiaventuras*. Deste xeito, xorde o libro interactivo, que ten como obxectivo contar a historia do libro físico mais en formato dixital, onde se poderá obter información e ampliála mediante enlaces complementarios. En referencia á *app*, preténdese que, tanto os pais e nais como os seus fillos e fillas, sexan conscientes da evolución que vaia tendo o videoxogo e poidan facer un seguimento desta. Para rematar, a serie de animación ten un obxectivo de mero entretemento, aínda que nos seus capítulos se inclúe contido educativo.



4. PÚBLICO OBJETIVO



As Chiaventuras é un proxecto pensado para nenos e nenas de cinco anos de clase media que vivan en ambientes urbanos e que non teñan raíces familiares que os unan ao medio rural. O formato está dirixido a un público que teña unha idade na cal se está adaptando ao medio social que o rodea, é dicir, unha idade en que se comeza a explorar o mundo exterior, as persoas e as cousas. Deste xeito, os cativos que viven na cidade e que se están adaptando a ela, poderán aprender, simultaneamente, como sería a vida na aldea. Ao mesmo tempo, aprenderán a utilizar os recursos e medios propios destas zonas, para levar a cabo numerosas actividades.

Ademais, os cativos e cativas de cinco anos están nunha etapa en que comezan a adquirir a capacidade para canalizar os impulsos e emocións a través de actos reflexivos e ordenados. É a idade de explorar tamén o seu mundo interior, o dos propios pensamentos e emocións. Desta maneira, constrúen a súa personalidade.

Pachi é unha personaxe pensada para que o público de esta idade se poida identificar con ela, co seu carácter e comportamento. É dicir, exerce de modelo para o seu crecemento e socialización. Desde o noso punto de vista, as aventuras da pequena protagonista son a mellor maneira de aprender, xa que o xogador terá que escoitar e tomar decisións por sí mesmo, así como levar a cabo os retos que se presentan e resolver diferentes problemas, adaptándose a un novo mundo para el.

Por outra parte, estamos a falar de nenos e nenas que viven en Galiza, mais non utilizan o galego como lingua habitual para expresarse. Así, poderase fomentar no noso público un dos valores traballados neste formato, a normalización lingüística, xa que todo o contido está en galego.

O target principal de *As Chiaventuras*, sendo tan novo, precisa que se convenza a outro tipo de público, que acepte o formato como unha boa maneira de que os nenos e nenas aprendan e, ao mesmo tempo, que lles faga chegar a historia e os medios precisos para que a coñezan. Estamos a falar dos pais e dos docentes.



5. PLAN DE TRABAJO

Para realizar o proxecto, seguimos un método de traballo que contempla catro fases tradicionais do plan de produción (desenvolvemento, preproducción, produción e postproducción), as cales adaptamos ás necesidades específicas dos contidos que queriamos desenvolver.

Desenvolvemento	Preproducción	Produción	Postproducción
<ul style="list-style-type: none"> · Revisión da biblia do videoxogo, onde se especifica todo o argumento da historia, o deseño de todos os elementos do videoxogo, bocetos dos personaxes, referencias para o escenario etc. 	<ul style="list-style-type: none"> · Deseño do nivel · Storyboard do prólogo · Deseño personaxes, escenario, assets... · Guión · BSO composición · Deseño da HUD · Deseño créditos · Desenvolvemento IA do xogo · Deseño da imaxe corporativa · Deseño da web 	<ul style="list-style-type: none"> · Modelado · Texturizado · <i>Riggeado con skinning</i> · Animación · <i>Blocking</i> · Montaxe entorno interactivo · Iluminación · Programación · Dobraxa · BSO gravación · Creación da web · Redes sociais 	<ul style="list-style-type: none"> · Render · Demos · Efectos sonoros · Montaxe

5.1. CALENDARIO

*A lenda está na seguinte páxina.

FEBREIRO							MARZO							ABRIL							
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	
1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6						1	2	3
8	9	10	11	12	13	14	7	8	9	10	11	12	13	4	5	6	7	8	9	10	
15	16	17	18	19	20	21	14	15	16	17	18	19	20	11	12	13	14	15	16	17	
22	23	24	25	26	27	28	21	22	23	24	25	26	27	18	19	20	21	22	23	24	
29							28	29	30	31				25	26	27	28	29	30		

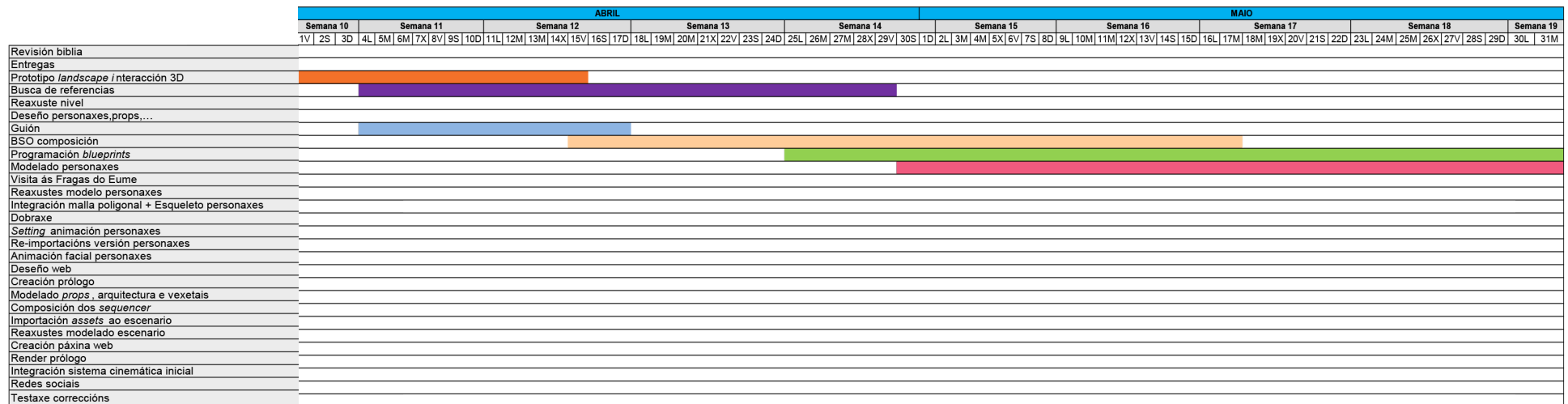
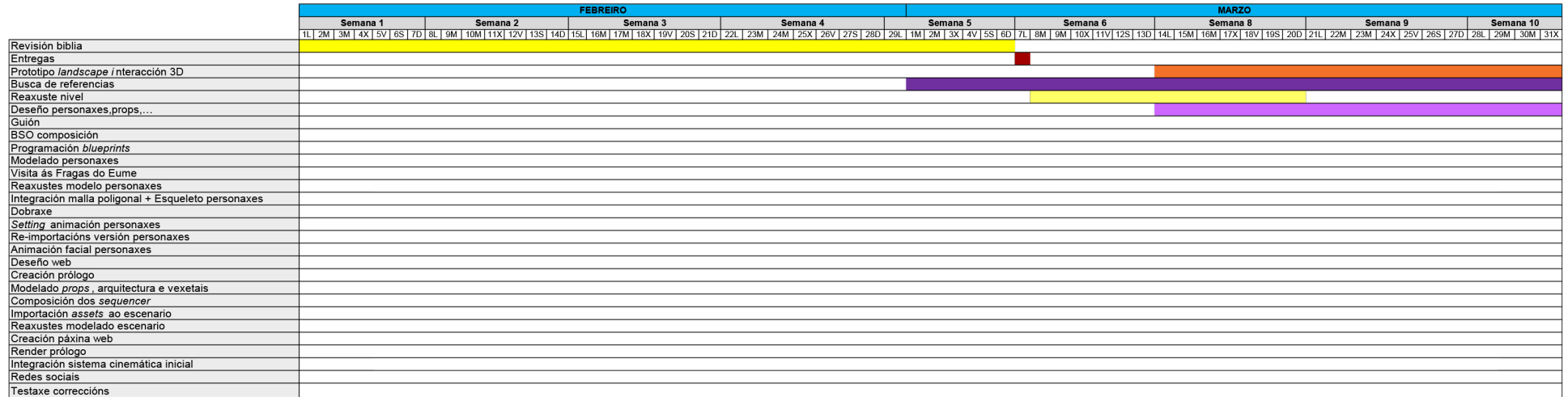
MAIO							XUÑO							XULLO							
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D	
						1	30	31	1	2	3	4	5						1	2	3
2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10	
9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17	
16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24	
23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31	

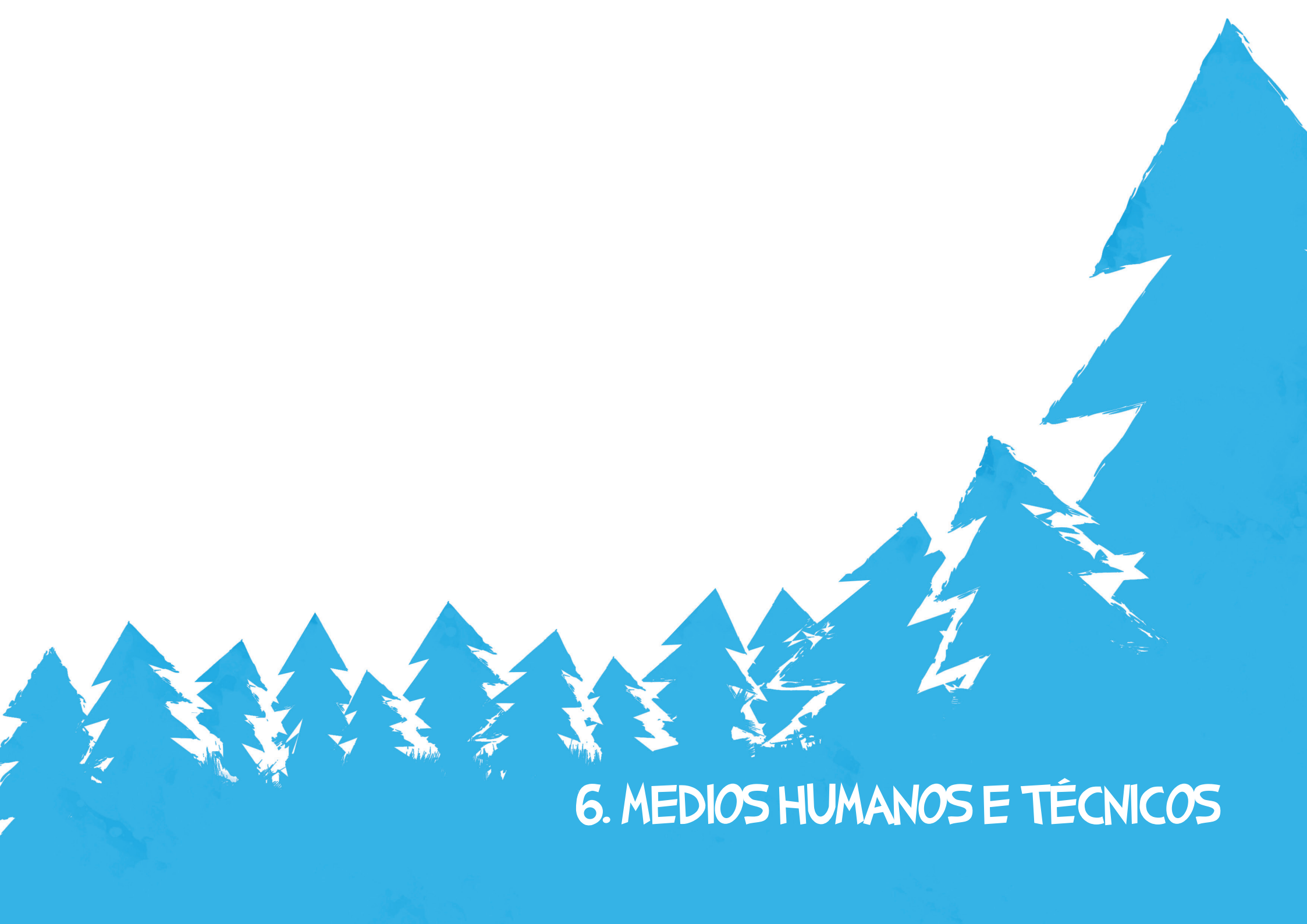
AGOSTO							SETEMBRO						
L	M	M	J	V	S	D	L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11
15	16	17	18	19	20	21	14	13	14	15	16	17	18
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25
29	30	31					26	27	28	29	30		

***LENDAS**

- Revisión biblia
- Entregas
- Prototipo /*landscape* interacción 3D
- Busca de referencias
- Reaxuste nivel
- Diseño personaxes, props,...
- Guión
- BSO composición
- Programación *blueprints*
- Modelado personaxes
- Visita ás Fragas do Eume
- Reaxustes modelo personaxes
- Integración malla poligonal + Esqueleto personaxes
- Dobraxe
- Setting* animación personaxes
- Re-importacións versión personaxes
- Animación facial personaxes
- Deseño web
- Creación prólogo
- Modelado *props*, arquitectura e vexetais
- Composición dos *sequencer*
- Importación *assets* ao escenario
- Reaxustes modelado escenario
- Creación páxina web
- Render prólogo
- Integración sistema cinemática inicial
- Redes sociais
- Testaxe e correccións

5.2. DIAGRAMA DE GANTT





6. MEDIOS HUMANOS E TÉCNICOS

As Chiaventuras é un formato educativo, como xa dixemos anteriormente, desenvolvido en galego e cun marcado carácter ambiental. A *demo* xogable que se presenta recrea parte dun dos cinco niveis dos cales consta o videoxogo *A Chialdea*. Todo isto leva consigo unha serie de tarefas, citadas xa no plan de traballo. Ademais, realizouse unha breve introdución en 3D para axudar a entender mellor a historia da protagonista desta aventura. Para levar a cabo as distintas fases deste proxecto creativo, contamos coa participación de profesionais nos diferentes campos.

6.1. MEDIOS HUMANOS



CRISTINA GARCÍA ARADAS

- Deseño do concepto do videoxogo
- Deseño do nivel orixinal
- Reaxuste do nivel
- Deseño da HUD
- Deseño do inventario
- Deseño de blueprints
- Deseño personaxes e escenario
- Modelaxe de vexetación
- Texturizado
- Iluminación
- Programación
- Storyboard do prólogo
- Deseño artístico do prólogo
- Modelado de elementos do prólogo



BEATRIZ POMBO PARÍS

- Reaxustamento do nivel
- Análise de guións educativos
- Análise de videoxogos infantís
- Guión do videoxogo
- Modelaxe de personaxes
- Modelaxe de props
- Modelaxede arquitectura
- Modelaxe de vexetación
- Texturizado
- Guion do prólogo
- Modelaxe de elementos do prólogo
- Texturizado do prólogo
- Animación do prólogo
- Iluminación do prólogo
- Esquema de navegación da páxina web

6.1.1. Equipo colaborador

GUIÓN

O guion elaborado por Beatriz Pombo, unha das compoñentes do noso equipo (consultar anexo 2), foi supervisado por dous docentes de alumnado de cinco anos. Deste modo, foi posible comprobar que, tanto o contido como a lingua e as expresións, estaban adaptados a este público. Ademais, facilitáronnos material educativo que usan no seu día a día nas aulas. Isto permitiunos comprobar de primeira man, en que consistían e que tipo de retos se lle formulaban aos cativos e cativas.

Por outro lado, unha vez que os contidos do guiión estaban finalizados, Cilha Lourenço, licenciada en Filoloxía Galego-Portuguesa e actual profesora na Universidade da Coruña, revisou o guion, facendo as correccións léxicas e ortográficas necesarias.

ASESORAMENTO SOBRE FLORA

Xa que o noso videoxogo, así como o formato multimedia ao cal pertence, garda unha estreita relación co ambiente e ca natureza, para crearmos a flora que se inclúe nos escenarios quixemos tomar referencias das plantas e de todo tipo de vexetais dun lugar real. Por iso escollemos as Fragas do Eume. Porén, ao mesmo tempo, contamos coa colaboración de Jorge Prieto, enxeñeiro agrónomo, e Néstor Carrillo, biólogo, que nos asesoraron sobre diferentes aspectos que debiamos coñecer á hora de engadir ao videoxogo todos os elementos relacionados coa natureza.

DOBRAXE

Para dobrarmos as voces dos nosos personaxes, como son Pachi, o avó e Chispas, contamos coa colaboración de actores de dobraxe profesionais. Matilde Blanco Lapido, que lle puxo voz a Pachi, a nosa protagonista; Miguel Abalo Castex, ao avó; Cristina García Aradas, unha das compoñentes do equipo das Chiaventuras, dobrou a voz de Chispas; e José Antonio Jiménez, púxolle a voz a Pepe, un dos personaxes que aparecía na demo orixinal, mais que finalmente, se decidiu eliminar.

Unha vez convocadoo equipo de reparto, levouse a cabo a preparación do estudo de grabación e seguidamente a gravación, que foi realizada coa axuda de Daniel Verde, o noso técnico de son.

BANDA SONORA

O compositor das pezas sonoras orixinais de *A Chialdea* é Bruno López González, o cal elaborou tres pezas distintas. Cada unha delas correspóndese cunha parte do nivel, que cadran cos diferentes retos que se lle presentan.

6.2. MEDIOS TÉCNICOS

A sesión de dobraxe das voces para o videoxogo realizouse no estudo de gravación da Facultade de Ciencias da Comunicación da Universidade da Coruña (UDC).

Por outra parte, a UDC tamén nos facilitou o permiso para utilizar cámaras Canon EOS durante a viaxe que realizamos ao parque natural das Fragas do Eume, para levar a cabo as labores de traballo de campo e documentación sobre o medio no cal se ambienta toda a historia.

Para alén diso, fixemos uso dunha gran variedade de programas *software* ao longo de todo o proceso de traballo.



Autodesk Maya



Unreal Engine



BlackMagic Design
Fusion



Mixamo



Autodesk Maya



Autodesk Maya



CrazyBump



Adobe Illustrator



Adobe AfterEffects



Microsoft Word




Microsoft Excel



Microsoft PowerPoint



7. PLAN DE NEGOCIO



Como xa dixemos, *A Chialdea* formaríase parte de *As Chiaventuras* nun futuro, que é un formato educativo transmedia que potencia certos valores éticos e outros relacionados coa educación en diferentes ámbitos. Ao ser multiplataforma, ofrece unha ampla gama de produtos que permiten fidelizar o público. Os principais son a *app* para dispositivos Android e IOS, a partir da cal os usuarios poderán utilizar, complementariamente, tanto o libro interactivo como o videoxogo, que é o formato que nós entregamos. Este último inclúese no xénero de aventuras e conta con múltiples puzzles e retos que garantizan o entretemento, ademais de contido educacional.

Tendo en conta isto, o plan de negocio do noso produto incluíriase no plan de negocio de *As Chiaventuras*, o cal radica en introducir a aplicación nas aulas, a través da mochila dixital, coa cal se adaptará o contido ao curricular dos nenos e nenas.

7.1. ANÁLISE COMPETITIVO

Para elaborar o noso plan de negocio tivemos en conta outros produtos similares a *A Chialdea*, o noso produto estrela. Facemos referencia ao videoxogo de *My Sims*, *Child of Light* e *Mini Ninjas*, dos cales realizamos un pequeno análisis competitivo.

MY SIMS

Este videoxogo, creado para Nintendo DS, Wii e PC, ten certos aspectos parecidos á *Chialdea*. Para comezar, comparten unha das plataformas para a que están deseñados, como é o caso do PC. Canto aos contidos, os dous videoxogos se parecen na expansión do espazo xogable do cal dispón o usuario segundo vai realizando misións e superando os distintos retos. Un dos puntos fortes deste videoxogo é a posibilidade que se lle ofrece ao xogador de escoller o avatar co cal vai xogar e, incluso, a vivenda na que habita. Entre as diferenzas que existen entre este produto e *A Chialdea* destaca que *My Sims* non ten unha función educativa.



Capturas do videoxogo *MySims*



Capturas do videoxogo *MySims*

CHILD OF LIGHT



Capturas do videoxogo *Child of light*



Capturas do videoxogo *Child of light*

Este videoxogo de plataformas foi desenvolvido por Ubisoft para PC, PlayStation e PlayStation 4, Wii U, Xbox 360 e Xbox One, polo que tamén comparte unha das plataformas que se decidiu usar para a *A Chiaventuras*, o PC. Por outra parte, alén da atractiva estética que ten, *Child of Light* tamén se parece a *A Chialdea* porque en ambos dous se xoga coa idea de que as protagonistas teñen un amigo de aventuras que as segue e aconsella vaian a onde vaian. Non obstante, o compañeiro de Aurora, protagonista deste videoxogo, ten maior peso que Chispas, en canto á capacidade para avanzar na historia, xa que a luz que acompaña a Aurora pode interferir nos combates e noutros impedimentos.

MINI NINJAS

IO Interactive desenvolveu este videoxogo para plataformas como Nintendo DS, Wii, PS3, Xbox 360, PC, Mac e Tablet. As *Chiaventuras* e *Mini Ninjas* comparte a tablet como unha das plataformas físicas do formato, aínda que esta non é a que se usa para *A Chialdea* neste caso.

Unha das cousas que caracterizan ambos videoxogos é o punto de vista da cámara en terceira persona, que sigue o avatar do usuario no xogo. Da mesma maneira, teñen en común as instrucións que aparecen na pantalla en forma de papiro, no caso de *Mini Ninjas*, e simulando follas de caderno na *demo* de *A Chialdea*.

Por outro lado, o inventario de *Mini Ninjas* está dividido nunhas categorías similares en carga de contido ás de *A Chialdea* e o nivel de detalle na recreación do entorno natural, é unha característica fundamental nos dous. Porén podemos encontrar unha gran diferenza nestes dous videoxogos; *Mini Ninjas* pertence a un xénero de acción e aventuras, mentres que *A Chialdea* é unha aventura gráfica.



Capturas do videoxogo *Mini ninjas*



Capturas do videoxogo *Mini ninjas*

7.2. ORZAMENTO

Para elaborar o orzamento e obter o custe que suporía o proxecto cos medios reais que usamos, previamente fíxose un desglosamento de todas as necesidades. No orzamento especificamos tanto os medios técnicos e humanos como o material real do que dispuxemos. Deste xeito, fixemos unha estimación do custe de cada capítulo, buscando os prezos e salarios reais de cada elemento, dependendo do número de unidades de traballo de cada un (consultar anexo 3).

Non obstante, o custe total non é verdadeiro, xa que non corresponde aos gastos reais que supuxo a realización do proxecto. Isto débese a que, no caso do equipo humano, ningunha das persoas foi remunerada, xa que se ofreceron a colaborar sen ningún tipo de interese. Canto ao material, este foi cedido pola Facultade de Ciencias da Comunicación da UDC e, noutros casos, xa dispoñíamos del.

En resumo, a elaboración deste proxecto non nos supuxo ningún tipo de custe en relación aos medios técnicos e humanos que se empregaron.

RESUMEN	TOTAL
CAP. 01.- EQUIPO HUMANO.....	58,399.96 €
CAP. 02.- MATERIAL	6,891.16 €
	65,291.12 €

		UNIDADE DE	Nº DE	PRECIO UNITARIO	TOTAL
Capítulo 01,- Equipo humano					
<u>Núm. conta</u>					
01.01. Equipo interno					
01.01.01	Directoras.....	Mes	8	2,900.00€	23,200.00€
01.01.02	Directoras.....	Mes	8	2,900.00€	23,200.00€
01.02. Guion					
01.02.01	Guionista.....	Semana	1	500.00€	500.00€
01.02.02	Supervisor.....	Xornada	3	48.38€	145.14€
01.02.03	Supervisor.....	Xornada	2	48.38€	96.76€
01.02.04	Supervisor.....	Xornada	1	48.38€	48.38€
01.03. Dobraxe					
01.03.01	Dobrador.....	Convocatoria	1	takes)	122.06€
01.03.02	Dobrador.....	Convocatoria	1	takes)	75.74€
01.03.03	Dobrador.....	Convocatoria	1	takes)	71.88€
01.04. Son					
01.04.01	Técnico de son.....	Xornada	1	140.00€	140.00€
01.05. Banda sonora					
01.05.01	Compositor.....	Minuto	1	1,200.00€	10,800.00€
TOTAL CAPÍTULO 01					58,399.96 €

7.3. FINANCIAMENTO

Ao tratarse dun videoxogo cun marcado carácter educativo, que motiva o respecto pola natureza e o ambiente e que, ademais, serve como ferramenta de normalización lingüística, búscase que a principal fonte de orzamento para levalo a cabo sexan as subvencións do Goberno e da Xunta de Galicia.

Actualmente, unhas das referencias canto a programas educativos, cun contido similar ao de *As Chiaventuras*, é *Climántica*. Este proxecto foi subvencionado pola Consellería de Medio Ambiente e Ordenación do Territorio contando, ademais, coa colaboración da Consellería de Educación e Ordenación Universitaria.

Este proxecto púxose en marcha con contidos dirixidos, maioritariamente, a alumnos de secundaria mais, aínda así, resérvase un porcentaxe dedicado ao ensino primario e á cidadanía en xeral. É unha plataforma colaborativa na que os usuarios poden subir contido propio ou facer uso dos recursos da

CLMNTK
the game version 2

Galego Español English



climAtlantic
LOCAL AND REGIONAL ACTIONS
FOR CLIMATE RESILIENCE

ATLANTIC AREA Transnational Programme
ESPACIO ATLÁNTICO Programa Transnacional
ESPACE ATLANTIQUE Programme Transnational
ESPAÇO ATLÂNTICO Programa Transnacional



XUNTA
DE GALICIA

Climántica
Climate
Change

plataforma que abordan dende un catálogo bibliográfico sobre o cambio climático, pasando por cómics e, o punto no que máis se aproxima a *As Chiaventuras*, un videoxogo. Este, máis sinxelo en estética e deseño, marca un precedente dos requisitos mínimos contra os cales se podería medir *As Chiaventuras*.

Ademais, *As Chiaventuras* conta con *merchandising* propio, que neste caso presentamos como o *merchandising* do videoxogo. Na nosa tenda poderíamos encontrar camisetas, tazas, gorras, estoxos, mochilas e fundas para tablet, entre outros produtos. Segundo a demanda que teñan os diferentes formatos cos cales contamos, existiría a posibilidade de amplialos e crear outros novos adaptandoos ás diferentes plataformas ás cales van dirixidos, como por exemplo lápices para tablet, rato para PC, marcapáxinas para o libro físico etc.



7.4. VIABILIDADE

Existen distintos camiños para facer realidade o noso proxecto. Tendo en conta que o produto que presentamos, *A Chialdea*, pertence a un conglomerado compacto de produtos multiplataforma, resulta perfecto para aqueles grupos multimedia que contan cos medios adecuados para traballar, desde as súas propias empresas, nos distintos formatos que conforman *As Chiaventuras*. O grupo beneficiaríase dun maior control, xa que non tería que recurrir a acordos con entidades alleas á súa xestión. Todo quedaría nas mans da súa rede empresarial.

Referíndonos a *As Chiaventuras*, quizais sexa un proxecto un tanto ambicioso, xa que ofrece unha variedade de produtos multiplataforma, os cales se complementan. Isto podería supoñer un orzamento elevado pero, por outro lado, non tería por que levar consigo perdas económicas a gran escala. Ao contar con numerosos formatos (*app*, videoxogo, libro físico,...), é posible que algún deles non teña o impacto esperado no público. Así, poderíase prescindir deste, se ben non se mellora, e explotar e sacarlle máis partido aos outros.

7.5. ANÁLISIS DAFO

Debilidades / Puntos fracos	Ameazas
<ul style="list-style-type: none"> - Coste elevado. - Enfatizar demasiado a vertente educativa e restarlle importancia ao entretemento. - Falta de recursos técnicos. - Falta de dinamismo para nenos e nenas tan pequenos. - Non adaptación ao curricular dos cativos e cativas. - Debido á cantidade de produtos cos cales conta o formato, que algún non se desenvolva, non funcione correctamente ou non teña o mesmo alcance que o resto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Mercado infantil moi competitivo. - Non dar suficientes argumentos aos pais para confiaren no produto. - Dificultade para encontrar financiamento para desenvolver todos os produtos por completo.
Fortalezas / Puntos fortes	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none"> - Formato transmedia interactivo. - Reforza valores educativos. - Presenza en varias plataformas diferentes que consume o público obxectivo. - Apto tanto para o ámbito educativo como para o lecer. - Valores éticos e de respecto pola natureza. 	<ul style="list-style-type: none"> - Un grupo mediático compra <i>As Chiaventuras</i>. - Adaptación a diferentes países e rexións de España que teñan lingua propia. - Facemos un oco no mercado infantil. - Introducir novas tecnoloxías nas aulas. - Conectar o interese polos diferentes produtos.



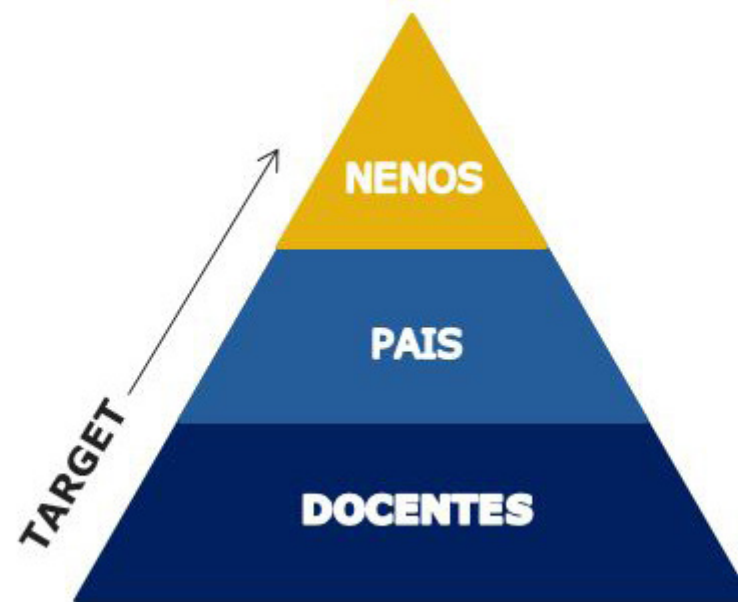
8. PLAN DE DISTRIBUCIÓN, MARKETING E PROMOCIÓN

As Chiaventuras é un formato transmedia educativo no cal todos os produtos que o conforman se complementan entre si. A través da aplicación para Android e IOS, os usuarios poderán acceder ao videoxogo da Chialdea, que é o produto desenvolvido e que, á vez, se complementa co libro interactivo, ao cal se accede tamén mediante a *app*.

Por outra parte, é orixinalmente un formato en galego, co fin de promovermos a normalización lingüística. Porén ten a posibilidade de adaptarse aos idiomas das rexións de España que teñan lingua propia, como son o catalán, o valenciano ou o éuscaro. Deste xeito, aumenta a probabilidade de que as marcas autóctonas de cada rexión apoien este produto educativo.

Non obstante, *As Chiaventuras* non só terán a oportunidade de moverse polo mercado nacional, senón tamén polo mercado internacional, xa que non se trata dun produto enlatado. É dicir, pode adecuarse ás distintas necesidades da industria audiovisual.

Debido a que o noso público obxectivo é de baixa idade, non pode acceder aos nosos produtos por si sos, sen axuda de alguén que llos recomende. Para iso, debemos chegar antes a outro tipo de público. Desta maneira, a estratexia de explotación do proxecto divídese en tres bloques fundamentais.



DOCENTE

Para chegarmos aos docentes dos alumnos e alumnas de cinco anos, previamente teremos que obter o certificado educativo curricular. Despois será preciso convencelos de que o produto é idóneo para introduciren as novas tecnoloxías nas aulas, ao mesmo tempo que se lle ensina aos nenos e nenas a utilizalas de maneira responsable, mentres aprenden e se divirten.

NAIS E PAIS

Os pais e nais dos cativos e cativas son o segundo público ao cal pretendemos chegar. Para iso facémonos oco nas redes sociais, que están cada vez máis presentes no seu día a día. Por outra parte, recurriremos á publicidade en distintos medios de comunicación, como radio, televisión ou medios impresos, en que a información que proporcionaremos en relación ao noso produto poida ter repercusión e provocar certo interese para que estas persoas cheguen a probar algún dos nosos produtos cos seus fillos e fillas.

NENOS E NENAS (USUARIOS)

Se o produto chegou aos anteriores públicos, será moito máis fácil acceder ao noso *target* principal. Non obstante, tamén poderemos fomentar o interés propio dos nenos e nenas de cinco anos, que comezan a desenvolver a súa capacidade de decisión, facéndoos partícipes da nosa promoción.

Por outra parte, realizaremos actividades na rúa e nos colexios e participaremos en determinados festivais infantís, como pode ser Voz Natura, que ten como obxectivo implicar a comunidade escolar de Galiza na recuperación e defensa da natureza.

Deste mesmo xeito, poderemos ofrecer a nosa colaboración en outros proxectos que xa estén implantados nas aulas. Por outro lado, incluiremos publicidade tamén en canles infantís, de maneira que aos cativos e cativas lles chame a atención e queiran saber máis sobre *As Chiaventuras*.

8.1. CANLES DE COMUNICACIÓN PARA PROMOCIÓN E USO

O punto forte do noso formato é *A Chialdea*, da cal presentamos a demo duns dos niveis, como xa indicamos ao longo da memoria. Por iso levamos a cabo unha promoción específica deste, a través das canles de comunicación que se utilizarían para promocionar *As Chiaventuras* en xeral. As plataformas utilizadas para promover a demo foron Facebook e a páxina web propia deste formato.

8.1.1. Facebook

Para levar a cabo a promoción do proxecto en Facebook, previamente elaborouse un calendario no cal se especificaron as publicacións que se subirían cada día, así como os contidos que se incluían en cada unha.

Semana	Día	Tema	Red Social	Tipo de contenido				Especificación contenido
				Texto	Enlace	Imagen	Vídeo	
S1	Xoves 1	Presentación proxecto	Facebook					
	Venres 2							
	Sábado 3	Presentación equipo	Facebook					Fotos do equipo e traballo que realizan
	Domingo 4							
S2	Luns 5							
	Martes 6	Saída ás Fragas	Facebook					
	Mércores 7							
	Xoves 8	Presentación escenario	Facebook					Imaxes do escenario
	Venres 9							
S3	Sábado 10							
	Domingo 11	Presentación personaxes	Facebook					Vídeo da modelaxe
	Luns 12	Merchandising	Facebook					Imaxe das novas camisetas
	Martes 13	Presentación dobladores	Facebook					Imaxes e nome dos dobladores
	Mércores 14							
	Xoves 15	Promoción páxina web	Facebook					
	Venres 16							
Sábado 17	Teaser do videoxogo	Facebook					Vídeo do teaser do videoxogo e da intro	
S4	Domingo 18							
	Luns 19	Conta atrás	Facebook					
	Martes 20							
	Mércores 21	Agradecimientos	Facebook					

A seguir, creouse unha páxina para que os usuarios, con só darlle a "gústame", nos poideran seguir, sen necesidade de que nos os aceptásemos, como pasaría no caso de ser unha conta privada. Deste xeito, poidemos obter maior alcance e difusión, así como a colaboración dos nosos seguidores, que compartiron a páxina facendo que chegase a un público máis amplo.

A seguir, pódese obsevar un resumo das estatísticas da nosa páxina desde que a abrimos, o 30 de agosto 2016, ata día de hoxe, 15 de setembro de 2016.

Actions on Page

18 Agosto - 14 Setembro



Non tes datos que amosar esta semana.



Visualizacións da páxina

18 Agosto - 14 Setembro

94

Visualizacións totais da páxina ▼69%



Gústame da páxina

18 Agosto - 14 Setembro

197

Page Likes ▲100%



Reach

18 Agosto - 14 Setembro

3.905

Persoas acadadas ▲100%



Post Engagements

18 Agosto - 14 Setembro

2.312

Interaccións coa publicación ▲100%



Vídeos

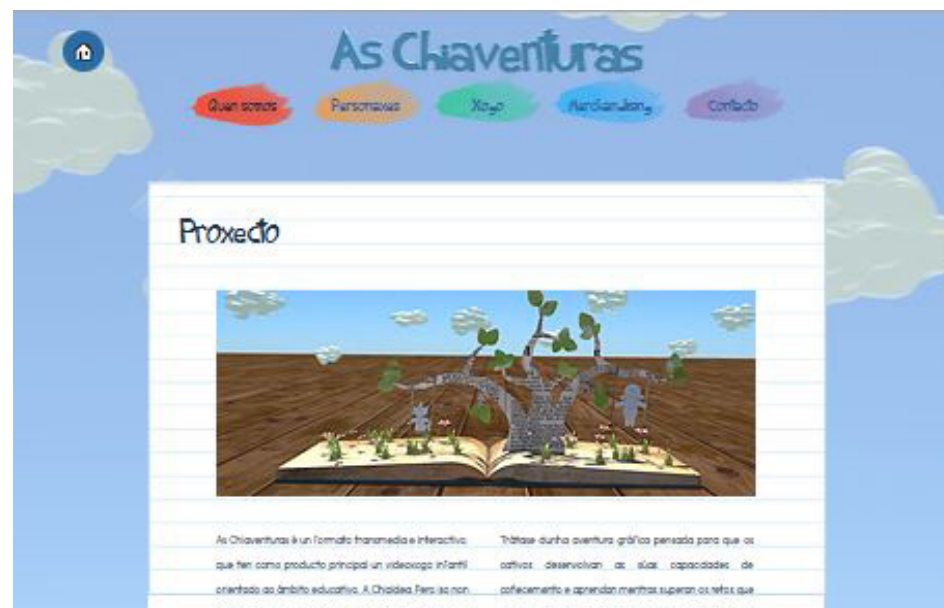
18 Agosto - 14 Setembro

148

Visualizacións totais do video ▲100%



8.1.2. Páxina web



Ligazón á páxina web: <http://aschiaventuras.wixsite.com/aschiaventuras>

Para levar a cabo a creación da páxina web, inicialmente deseñáronse cada unha das páxinas das cales constaría, especificando os contidos que se incluírían en cada unha delas (consulta o anexo 3).

Posteriormente comezou o proceso de creación en Wix, onde fomos adaptando a plantilla inicial ao noso propio deseño. Dese xeito poidemos conseguir o resultado esperado.

Para facermos publicidade da nosa web, publicamos o enlace na páxina de Facebook de *As Chiaventuras*. Deste modo, os usuarios que nos seguían convertéronse en visitas aseguradas á web, xa que, ademais, a información que publicamos en Facebook tan só é un avance que se complementa cos contidos ofrecidos na web. Así, pódese suscitar interese no público, para que entre na web se quere coñecer máis detalles da historia de *As Chiaventuras*.

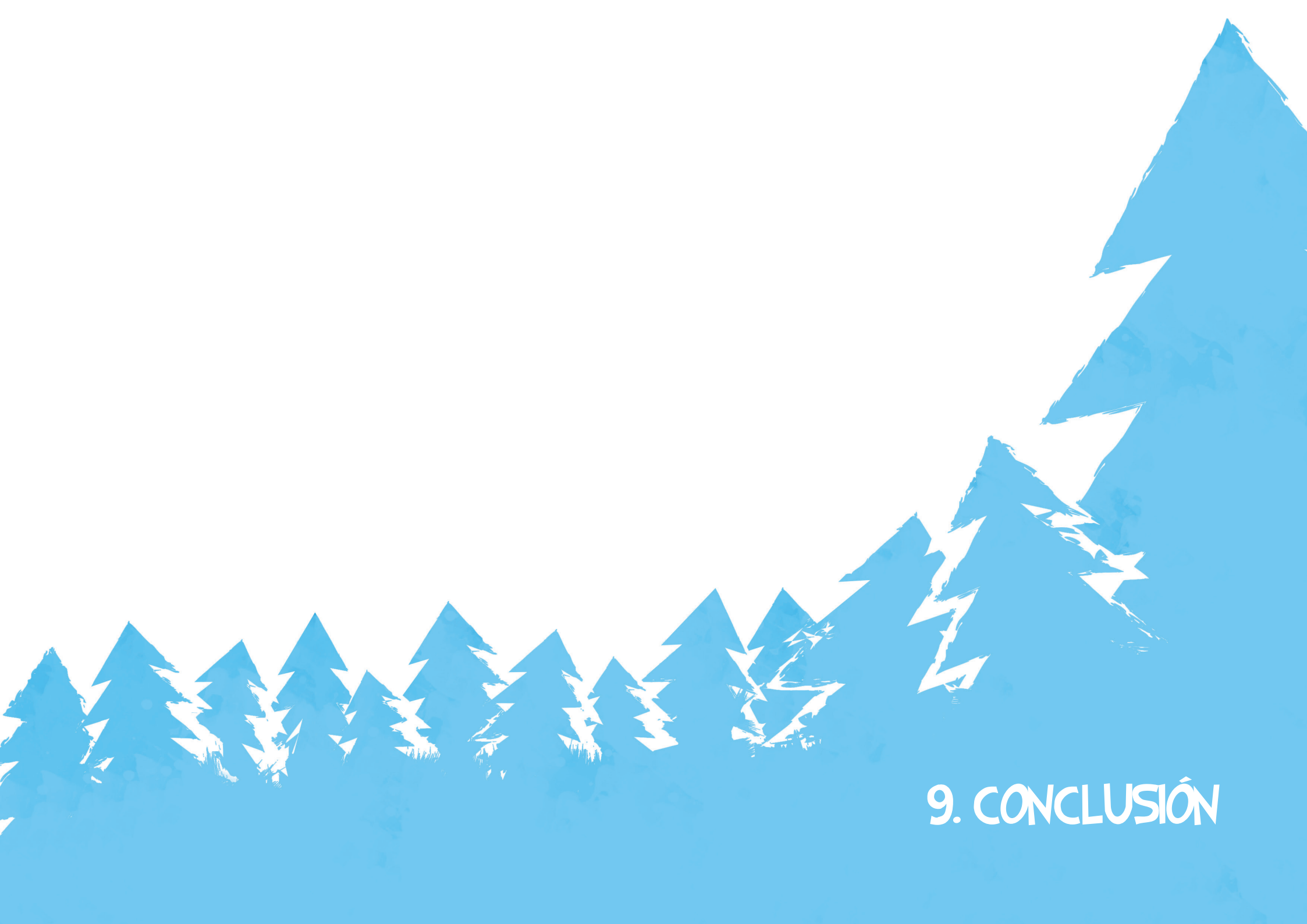
8.1.3. Licensing

As Chiaventuras reúne dous dos factores máis apetecibles para atraer un *licensing* potente e atractivo: videoxogo e público infantil. Por separado, estas dúas características son bos indicadores, mais xuntos, nun proxecto das dimensións que ambiciona alcanzar este, adquiren maior consistencia.


Este proxecto ofrece a oportunidade de crear unha ampla gama de produtos pensada para os nenos e nenas, que son o *target* que máis fai investir aos do seu arredor en *merchandising* dos seus xogos e series favoritas.

A partir do videoxogo principal, desenvolvido cos seus cinco capítulos, poderán levarse a cabo un *spin-off* sobre a vida de Pachi antes e despois de vivir o seu primeiro ano na aldea. Por outro lado, co obxectivo de profundizar nesta historia de aventuras, levarase a cabo unha colección de libros físicos *pop-up*.

Tamén se creará unha liña de xoguetes específica para *As Chiaventuras*, que contará con peluches e figuriñas dos seus personaxes principais, facendo especial fincapé en Pachi, Chispas e o avó.



9. CONCLUSIÓN



As Chiaventuras é un proxecto realizado por dúas estudantes como traballo de fin de grao para a Facultade de Ciencias da Comunicación da Coruña. Porén a idea principal do formato xurdiu, hai dous anos, da imaxinación de Cristina, compoñente do actual equipo, e de Marta, unha compañeira á cal lle temos especial cariño.

Desde un principio, a nosa intención era presentar o primeiro nivel completo do videoxogo *A Chialdea*. Non obstante, tendo en conta o tempo do cal dispoñíamos e a falta de experiencia, decidimos reducir elementos e contido. Aínda así, seguía sen convencernos., polo que, finalmente, eliximos un dos últimos niveis, o cal contaba con maior tempo de xogabilidade. Fixemos os reaxustamentos precisos e comezamos a traballar.

Xunto con esta *demo* e coa memoria, presentamos a biblia completa do videoxogo, que é o produto estrela de *As Chiaventuras*, e tamén o desenvolvemento da nosa páxina de Facebook e da páxina web, propia do proxecto.

Traballamos durante meses en *As Chiaventuras*. Sete ou oito, para ser precisas. Porén, aínda que os plans non saíran ben dende o principio, estamos satisfeitas co traballo realizado tendo en conta o tempo do cal dispuxemos.

Agora, temos a esperanza de que este traballo só sexa o comezo e de que, nun futuro, se realice o proxecto completo para poder disfrutar da historia de *As Chiaventuras* en todas as plataformas para as que foi deseñada.



10. FONTES DE INFORMACIÓN

BIBLIOGRAFÍA

- Villalobos, José María. *Cine y videojuegos : un diálogo transversal*. Ediciones Arcade
- González, Daniel. *Diseño de videojuegos : da forma a tus sueños*. RA-MA EDITORIAL (2011)
- Íñigo Pulgar Sañudo, Javier Amigo Vázquez e Joaquín Giménez de Azcárate. *Guía da flora do Parque Natural Fragas do Eume*.
Ligazón: http://www.ciencias-marinas.uvigo.es/bibliografia_ambiental/plantas/guia%20flora%20Fragas%20do%20Eume.pdf
- Rogelio Fernández Díaz, Martín Negreira Souto. *Guía informativa das Fragas do Eume*.
Ligazón: http://mediorural.xunta.gal/fileadmin/arquivos/conservacion_natureza/parquenatural/eume/Eume_guia.pdf
- Mark Simon. *Facial Expressions Babies to teens; a visual reference for artists*.

DOCUMENTACIÓN SOBRE MIXAMO: <https://community.mixamo.com/hc/en-us/categories/200186373-Mixamo-Documentation>

BANCO DE SONIDOS: <http://www.wavlist.com/soundfx/003/index.html>

CONTIDO DESCARGADO: <http://es.fordesigner.com/maps/8394-0.htm>

RELACIONADOS CO MOTOR GRÁFICO UNREAL ENGINE 4

- <https://jesshiderue4.wordpress.com/materials/stylized-water-material/>
- <https://docs.unrealengine.com/latest/INT/Engine/Rendering/PostProcessEffects/ColorGrading/>
- https://wiki.unrealengine.com/Sprite_Sheet:_How_to_import_outside_images_sequences_in_UE4
- <https://docs.unrealengine.com/latest/INT/Engine/Paper2D/Flipbooks/index.html>
- https://docs.unrealengine.com/latest/INT/Gameplay/HowTo/CharacterMovement/Blueprints/AnimBlueprint_Walk/
- <https://docs.unrealengine.com/latest/INT/Engine/Sequencer/HowTo/TriggeringSequences/index.html>
- <https://docs.unrealengine.com/latest/INT/Engine/Rendering/LightingAndShadows/LightTypes/SkyLight/index.html>
- https://wiki.unrealengine.com/NPC_Dialogue_System_Tutorial
- https://www.reddit.com/r/gamedev/comments/1tkr63/twilight_princess_eyes_breakdown/
- <https://docs.unrealengine.com/latest/INT/Engine/Performance/Scalability/ScalabilityReference/index.html>