

# «The Research».

## Proposta creativa d'un videojoc per a nens

---

### Presentació

Aquest treball està centrat en el procés creatiu d'un videojoc. L'objectiu principal és realitzar una proposta gràfica d'un videojoc per a nens d'entre quatre i sis anys d'edat, és a dir, tota la part creativa que comporta un videojoc en la seva producció. S'ha triat aquest tema perquè els videojocs han marcat la meua infància, ja que sempre i han estat presents; i, a més, en la meua etapa d'adolescència em vaig interessar per la informàtica i sobretot em vaig especialitzar en disseny i animació en 3D i en edició de vídeo. Ja que són tres els àmbits que m'interessen, vaig pensar en ajuntar-los i fer aquest treball. A més, vaig fer un curs intensiu de disseny i animació en 3D amb Blender a l'estudi Dojo i em va interessar molt el tema, cosa que em va fer decidir a aplicar-ho al meu treball.

En tenir clar que volia fer un videojoc, vaig pensar en com hauria de ser el joc de tal manera que no fos gaire difícil ni requerís molt de temps, per la meua poca pràctica creant videojocs. D'aquesta manera, he enfocat el tema per a nens d'entre quatre i sis anys, ja que no són tan exigents, i, a més, són els que generalment estan dins el sector dels videojocs.



---

## Metodologia

El mètode del treball es basa en diversos punts: primer, es realitza un estudi teòric sobre l'animació i els videojocs, cosa important per poder situar-se dins aquest món. En aquest cas, l'estudi més important és el del procés creatiu en la creació d'un videojoc, ja que és l'objectiu del treball. En segon lloc, es realitza un estudi sobre els elements audiovisuals per poder tenir una base amb la qual idear el vídeo *teaser*. Seguidament, es realitza un estudi sobre la psicologia dels nens dins la franja d'edat especificada.

Un cop estudiat tot el cos teòric bàsic per situar-se, i tenint en compte tots els elements necessaris per dur a terme la part pràctica del treball (a partir d'enquestes a nens de la franja d'edat especificada), es comença amb la proposta. Finalment, un cop ideada la proposta, a partir d'una base es presenta gràficament el resultat final amb un vídeo *teaser*.

## Cos del treball

L'animació està present des de l'edat antiga, la seva evolució i aplicació al llarg del temps i la seva relació amb el cinema. Es va començar a desenvolupar a mitjan segle XVII i no va ser fins al segle XX que va començar a evolucionar molt ràpid. S'ha donat a conèixer, també, els mètodes d'animació i els diversos principis que es veuen presents sobretot al cinema d'animació. Els videojocs estan presents des del segle XX, per tant no fa gaire. Tot i això, aquest sector no ha parat de créixer i guanyar popularitat en totes les generacions que la segueixen. Aquest desenvolupament ràpid dels videojocs ha estat possible gràcies al desenvolupament tecnològic, també ràpid, que ha estat aportant cada vegada més eines útils per a la producció dels videojocs, optimitzant així, cada vegada més, la qualitat i l'èxit del sector. Per fer possible un videojoc es necessiten diverses fases: fase de conceptualització, fase de disseny i la fase de postproducció. Cada una d'aquestes fases són dutes a terme per diversos equips. En la primera fase els guionistes i encarregats del videojoc desenvolupen conceptualment el videojoc, escriuen la història, defineixen els personatges, la mecànica, etc. En la fase de disseny els artistes conceptuals donen vida a la feina feta en la fase de conceptualització, amb esbossos i dissenys finals del joc sencer. I en la fase de postproducció els programadors s'encarreguen de donar jugabilitat al joc fent servir la feina dels dissenyadors. Finalment, es passen unes proves Alpha i Beta per corregir errors en el joc abans de publicar el joc final. Existeixen diferents elements audiovisuals que s'han de tenir en compte per fer possible la producció del vídeo: tipus de color, tipus de plans, la il·luminació i el so. L'estudi de la psicologia dels nens és un factor molt important a tenir en compte ja que el videojoc està pensat per a ells. En aquest estudi sobre la psicologia del nen s'han tret diverses característiques diferenciades per edats: dels nens de quatre anys s'ha vist

---

que són gelosos, tenen seguretat en ells mateixos, volen conèixer la raó de les coses i distingeixen la realitat de la fantasia. Dels nens de cinc anys s'ha vist que són sociables, tenen memòria selectiva, volen ser responsables, se senten orgullosos dels mèrits propis i volen cridar l'atenció sobre el que fan. Finalment, dels nens de sis anys s'ha vist que no accepten perdre, són dependents, són col·laboradors, s'adapten a la realitat, volen guanyar sempre i tenen interès per ells mateixos. Respecte al sexe s'ha vist que no hi ha gaire diferència si es tracta d'una nena o d'un nen, ja que durant aquesta franja d'edat es comencen a desenvolupar psicològicament i els dos ho fan pràcticament de la mateixa manera. Les diferències més notables són que les nenes maduren abans que els nens, els nens tenen millor coordinació, les nenes són més observadores i tenen més facilitat d'aprenentatge.

En la fase de conceptualització es dissenya, a partir d'enquestes fetes a nens, la història, el gènere, la il·luminació, els personatges, els colors, etc. En aquest cas els elements a tenir en compte per realitzar el videojoc són: colors vermell i groc, joc d'aventures, joc trist i alegre per igual i protagonista noi i noia. Amb aquests elements ja es pot començar a conceptualitzar el joc amb esbossos i passar després al resultat final amb l'ordinador.

Un cop fet el disseny del videojoc sencer, es creen les animacions i es dona a lloc al resultat final del vídeo *teaser*.

El vídeo *teaser* finalment es va poder realitzar i, fet això, es va presentar a tres nens i tres nenes, de quatre, cinc i sis anys per veure la seva opinió del vídeo.

## **Conclusions**

La proposta final ha estat ideada a partir de tot l'estudi previ i de les enquestes passades. La fase de conceptualització en la creació d'un videojoc s'ha extret com a resultat la proposta. Com a història o argument s'ha proposat una aventura en la qual és necessària la col·laboració per part dels dos jugadors per aconseguir l'objectiu final i guanyar el joc. Els personatges i escenaris han estat conceptualitzats a partir de l'art conceptual previ a la proposta (esbossos), i finalment han estat dissenyats amb diferents softwares per després ajuntar-los tots en un sol per donar lloc al joc final. Ja que els personatges principals els nens demanaven que fossin noi i noia, cosa que es va afegir a la proposta; i, a més, com que els nens volien un joc que els proposés un repte, es va afegir un personatge dolent dins la proposta. Els escenaris finals són un d'alegre i un de fosc, per diferents aspectes psicològics i de mecànica presents al joc, a més de demanda a les enquestes.

El vídeo *teaser* ha estat finalitzat amb els elements estudiats prèviament. S'han presentat tots els aspectes del joc amb diversos plans i amb una música, generalment

---

utilitzada per presentar cinemàtiques, de fons. Tota la part de brillantor, contrast i color afegits al vídeo *teaser* han estat possibles per un software d'edició de vídeo. També s'ha afegit la classificació d'edat segons PEGI a l'inici del vídeo, el títol del joc i els crèdits finals.

Finalment, gràcies a la valoració del vídeo per part de nens i nenes de quatre, cinc i sis anys s'ha extret que: el joc ha agradat, s'ha de millorar algun aspecte gràfic, afegint alguns objectes ficticis o reals; però el vídeo *teaser* podria agradar als nens en general i aportaria interès per provar el joc.

Com a conclusió final, s'ha pogut assolir l'objectiu plantejat amb el vídeo *teaser*. S'ha aconseguit fer una proposta d'un joc per a nens d'entre quatre i sis anys. Es podrà dir que la proposta tindrà èxit si els nens veuen el vídeo *teaser* i mostren interès per provar el joc, i a partir d'aquí que aquest pugui ser realitzat i el puguem trobar al mercat.

## **Bibliografia**

— MAESTRI, G. *Creación digital de personajes animados. Técnicas avanzadas. Edición 2002*, 2002. — GALAN, M. *Blender: curso de iniciación*. — HALL, R.; NOVAK, J. *Game Development Essentials: Online Game Development*. — HIGHT, J. / NOVAK, J. *Game Development Essentials: Game Project Management*. — HOOKS, E. *Acting for Animators*. — KRAWCZYK, M.; NOVAK, J. *Game Development Essentials: Game Story & Character Development*. — LÓPEZ, A.; JARIEGO, F. *Vida Digital. Creación profesional de personajes 3D*. — MULLEN, T. *Introducing Character Animation with Blender*, 2007. — OSIPA, J. *Stop Staring: Facial Modeling and Animation Done Right*. — RATTNER, P. *Animación 3D (Diseño y creatividad)*. RODRIGUEZ, A. *Proyectos de animación 3D (Diseño y creatividad)*. VON KOENIGSMARCK, A. *Creación y modelado de personajes 3D*. WILLIAMS, R. *Animator's Survival Kit*.

