

David, un proyecto mixto de largo aliento



Foto: Omar Nieto

El profesor Pablo Figueroa relata cómo cuatro compañías colombianas y cuatro grupos de investigación de Uniandes desarrollan esta iniciativa para impulsar la industria de los contenidos digitales. Son financiados por Colciencias y cuentan con el apoyo de Proexport.

La producción de un libro animado sobre *Simón el bobito* es uno de los propósitos del proyecto David.

Gracias a la coincidencia de diversos factores, en el 2010 se creó un ambiente propicio para impulsar la investigación en contenidos digitales: estaban naciendo los proyectos de Colciencias para financiar programas estratégicos mediante el apoyo a estudios macro y al desarrollo de sectores industriales; comenzaba el impulso del Gobierno consciente de las dimensiones del mercado mundial y de la ventaja de Colombia por su cercanía cultural y geográfica con Norteamérica, uno de los mayores polos de desarrollo y consumo de animación y videojuegos; se produjeron las primeras visitas técnicas de aliados canadienses; se identificaron oportunidades de negocios promisorios en animación; se expidió el CONPES 3659 y se establecieron grupos de trabajo en los ministerios de las TIC, Cultura y Comercio.

En ese escenario surgió el Programa Estratégico de Investigación y Desarrollo para el Sector Colombiano de la Animación y Videojuegos conocido como proyecto David (Desarrollo en Animación y Videojuegos). Está en ejecución desde comienzos de este año y hasta el 2015, tiene financiación de Colciencias y apoyo de Proexport y es desarrollado por las compañías Oruga, Colombia Games, Ennova y Quantica Music y los grupos de investigación de Uniandes Imagine, TICSw, PyLO y CIFE. También hay apoyo de la Cámara de Comercio de Bogotá y de algunos afiliados a Asifa e IGDA, dos gremios de la animación y los videojuegos (ver 'Acciones gremiales para fortalecer el sector', pág. 46). Para idearlo, nos basamos en las actividades que habían acometido los investigadores uniandinos y las empresas del ahora desaparecido grupo Propulsor, en los siguientes frentes:

- Investigar los procesos de producción empresariales, identificar buenas prácticas y posibles mejoras.
- Integrar al desarrollo de contenidos digitales el objetivo de internacionalización desde sus inicios, para facilitar su comercialización en mercados de gran envergadura.
- Desarrollar software de soporte a los procesos de producción y en particular apoyar el trabajo colaborativo entre empresas.
- Incentivar el desarrollo de nuevos contenidos de talla mundial en las empresas del consorcio.
- Explorar el uso de software libre en la producción de contenidos digitales, como una alternativa barata de producción y posible mercado local de servicios.
- Desarrollar ambientes sencillos de usar que faciliten la creación de animaciones simples y la comprensión de los conceptos involucrados en dicho proceso.

Un aporte conjunto

Oruga tiene experiencia en animación por computador y en creación de efectos especiales para el desarrollo de comerciales y estrategias de mercadeo y está incursionando en videojuegos; Colombia Games lleva más de una década desarrollando videojuegos e incursiona en juegos sociales en móviles y redes sociales; E-nnova es la más grande del consorcio y aporta conocimientos en nuevos medios y videojuegos, y Quantica Music presta servicios de creación musical para nuevos medios como animación y videojuegos.

Los grupos de Los Andes trabajamos en cuatro frentes: Imagine (Computación Visual) con su experiencia en computación gráfica, realidad virtual y procesamiento de imágenes; TICSw participa en el diseño y construcción de un software que apoye la producción de contenidos digitales; PyLO (Producción y Logística) analiza los procesos de producción, investiga propuestas novedosas para optimizarlos y desarrolla mecanismos de incorporación de estas mejoras a las compañías y al software de soporte a la producción, y el CIFE (Centro de Investigación y Formación en Educación) estudia la situación actual en oferta y demanda de educación y el diseño de nuevos programas educativos.

El trabajo conjunto tiene cuatro líneas principales: el desarrollo de un software de soporte a los procesos de producción, la producción y supervisión de contenidos digitales de calidad internacional, el estudio de procesos de producción basados en software libre (que hasta ahora ha propuesto el desarrollo de un libro animado y de un videojuego libres, inspirados en los cuentos del poeta Rafael Pombo para lo cual firmamos un convenio con la Fundación que lleva su nombre) y el pro-



Este es un prototipo del videojuego sobre *Simón el bobito*, otro componente de David.

yecto Papel y Lápiz en animación cuyo fin es diseñar herramientas basadas en procesamiento de imágenes que permitan a personas no profesionales crear sus propias animaciones y entender parte de los conceptos necesarios en la industria. Este cuenta con la colaboración del profesor Faramarz Samavati de la Universidad de Calgary (Canadá).

Estado actual y futuro

En estos primeros meses ya hemos producido prototipos de los productos esperados, primeras versiones de los estudios y artículos técnicos. Actores externos han comenzado a colaborar en él y esperamos que esto se siga dando en el futuro, para potenciar más los desarrollos. También confiamos en que se generen nuevas versiones e iniciativas.

Actualmente vale la pena mencionar la primera versión del libro animado de *Simón el bobito* y un primer juego en el mismo tema, disponibles en nuestro portal. Con los empresarios se inició el acer-

camiento al mercado internacional, con el apoyo de Proexport, con la asistencia a ferias y eventos en Norteamérica. También cabe destacar un artículo aprobado en la Conferencia Latinoamericana en Informática (CLEI 2012) sobre resultados preliminares del proyecto Papel y Lápiz.

Esperamos que los resultados del proyecto David ayuden a consolidar y expandir el sector nacional de la animación y los videojuegos y a obtener visibilidad para el trabajo conjunto que pueden desarrollar la academia y la industria colombianas. ■

Más información:

Proyecto David: <http://sistemas.uniandes.edu.co/proyectodavid>



Pablo Figueroa, ingeniero de sistemas y computación, PhD en Ciencias de la Computación de University of Alberta (Canadá), profesor asociado del Departamento de Ingeniería de Sistemas y Computación, integrante del grupo de investigación Imagine y director técnico del laboratorio Colivri de la Facultad de Ingeniería. pfiguero@uniandes.edu.co

“Darle visibilidad al sector de videojuegos es una prioridad del proyecto David”.