

<SuperNovart VR>

Versión 1.0

Austral 3D

Índice:

1. Introducción

- 1.1 Descripción breve del concepto
- 1.2 Descripción breve de la historia y personajes
- 1.3 Propósito, público objetivo y plataformas

2. Planificación y Costes

- 2.1 El equipo humano
- 2.2 Estimación temporal del desarrollo

3.

- 3.1 Costes asociados

4. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego

- 4.1 Descripción detallada del concepto de juego
- 4.2 Descripción detallada de las mecánicas de juego
- 4.3 Controles
- 4.4 Niveles
- 4.5 Objetos

5. Tránsito

6. Arte

- 6.1 Estética general de la experiencia
- 6.2 Apartado visual
- 6.3 Ambiente sonoro

7. Interfaz

- 7.1 Diseño básico de menú
- 7.2 Diagrama de flujo

8. Hoja de ruta del desarrollo

- 8.1 Hito 1
- 8.2 Hito 2
- 8.3 Hito 3
- 8.4 Fecha de lanzamiento

1 Introducción

1.1 Descripción breve del concepto

SuperNovart VR es una experiencia creada para alejarte de este mundo en un viaje surrealista inspirado en la galaxia y sus secretos. Desde tiempos inmemorables los humanos y su inagotable curiosidad se han imaginado cómo sería ir más allá de la Tierra, durante esta experiencia se busca que el usuario pueda disfrutar de un encuentro con el Cosmos visto desde los ojos de nuestra artista visual Silvana Paz, quien plasmara su idea del universo creándolo desde cero manualmente en VR.

1.2 Descripción breve de la historia y personajes

La historia transcurre durante un viaje por el espacio, en el cual se presentan 5 escenarios basados en la formación de una supernova y llegando finalmente a la tierra apoyados de imágenes de observatorios y representaciones visuales del espacio.

El personaje principal será representado solamente por una silueta y “la voz de su conciencia”, este se encontrará en un viaje de autodescubrimiento respecto a su lugar en la historia.

1.3 Propósito, público objetivo y plataformas

El propósito de esta experiencia es difundir y educar acerca de la cultura astronómica en nuestro país, además de poder facilitar y acercar a distintos grupos de personas para lograr que adquieran conocimientos sobre diferentes sucesos que ocurren en el espacio. Nuestro público objetivo estará orientado a aficionados de la astronomía, en conjunto con alumnos de centros de estudios. Se plantea en primera instancia en dispositivos de realidad virtual y dispositivos móviles.

3. Mecánicas de Juego y Elementos de Juego:

3.1 Descripción detallada del concepto de juego:

SuperNovart VR es un juego de simulación sobre un viaje de autodescubrimiento por el espacio, en el cual el usuario atravesará por una serie de eventos astronómicos mientras va adquiriendo conocimiento en base a su “experiencia”.

3.2 Descripción detallada de las mecánicas de juego

Se utilizará el auto descubrimiento cómo mecánica guía durante la experiencia, con el apoyo de una “Voz interior” cómo relator de la historia. Se propone utilizar las transiciones entre eventos astronómicos con el objetivo de difundir el conocimiento en base a “la experiencia vivida” cómo mecánica secundaria. Cómo método guía durante estas transiciones se propone el uso de elementos tecnológicos digitalizados para afianzar la relación usuario-personaje.

3.3 Controles:

Los controles a utilizar serán los que vienen incluido junto a los cascos de realidad virtual, los cuales estos representarán las manos del jugador.

Al oprimir los gatillos permitirá al usuario recoger o sujetar elementos del entorno.

Los distintos botones de los mandos (Ej: X, Y, A y B), permiten el movimiento de los dedos.

La palanca del mando derecho controla la dirección del movimiento del usuario, mientras que la palanca del mando izquierdo controla la rotación de la cámara y ángulo de visión.

3.4 Niveles:

Dentro de la experiencia tendremos 5 niveles o escenarios los cuales el jugador deberá abordar:

El primer escenario es el surgimiento de la materia, en el cual el usuario comenzará a apreciar el nacimiento del universo, a través de un evento astronómico, mientras aprende a utilizar los controles.

El segundo escenario consta de la explosión de una Supernova, al liberar toda la energía observada en el escenario anterior, aprendiendo cómo es que la galaxia se va conformando.

El tercer escenario consta de la creación de una Nebulosa, es aquí donde el usuario comienza a preguntarse si es que existe alguna entidad que se dedique al estudio de estos eventos de la astronomía, transportándose hacia el siguiente nivel.

El cuarto escenario nos lleva a las instalaciones de un Observatorio, allí se le explicará al usuario como es que se estudia y se analiza la Astronomía.

Finalmente el último escenario nos lleva a un “museo” en el cual podemos apreciar cómo es que los eventos astronómicos, los planetas y las constelaciones son representadas por artistas locales mediante el uso de técnicas de pintura modernas y tradicionales.

3.5 Objetos:

Se dispondrán de distintos objetos tecnológicos digitalizados que tendrán como objetivo transportar al usuario entre los distintos niveles.

4. Tránsito:

Te encuentras en la total oscuridad, escuchando el vacío, de pronto una silueta iluminada te ayuda a reconocer tu forma, y escuchas tu voz preguntándote: ¿qué es lo siguiente que ocurrirá? ¿Será que ya comenzó? ¿qué debería hacer? De pronto tus pensamientos se ven interrumpidos por un destello de luz, que resonaba una gran explosión, los controles vibrando en sincronía y todos tus sentidos se ponen alerta. A tu alrededor puedes sentir colores formándose, mientras vas flotando percibes la energía en la inmensidad de un viaje por el cosmos.

El usuario será el personaje principal, quien a lo largo de la experiencia busca descubrir cuál es su lugar en esta historia. A lo largo del viaje reconocerá su cuerpo por su silueta para que se sienta “identificado” pero no representado, y el sonido de “la voz de su

conciencia" guiandolo.

Inmerso en una serie de eventos astronómicos, el usuario recorrerá el origen de las estrellas, el espacio en sí, y todo lo que compone la galaxia como la conocemos hoy en día, a través de "transiciones", las cuales permitirán el cambio de un evento a otro. Esta transición está compuesta por un teléfono, el cual el usuario utilizará para observar como su yo interior resuelve los paradigmas del universo mediante una serie de autopreguntas y comentarios provenientes de su conciencia, tales como: "Recuerdo haber escuchado algo sobre las estrellas" -mientras ve las constelaciones y estrellas a su alrededor- "Que estas generan los elementos químicos necesarios para hacer todo en nuestro universo"... o también: "Será que esta explosión dio origen a la conformación de mis huesos?, tal vez si lo busco en Internet pueda entender cómo es que a través de esta explosión los gases dan forma a la generación de mi esqueleto".

A medida que el usuario va avanzando y generando preguntas a sí mismo, el teléfono será un elemento de transición entre los diferentes sucesos, hasta concluir inmersos en un "museo" en el cual, podrá apreciar que el concepto del "arte" es capaz de reinterpretar un fenómeno natural de nuestra realidad, mediante la pintura y sus variadas técnicas de expresividad. A su vez, llevada a la edad moderna de la tecnología que conocemos hoy en día.

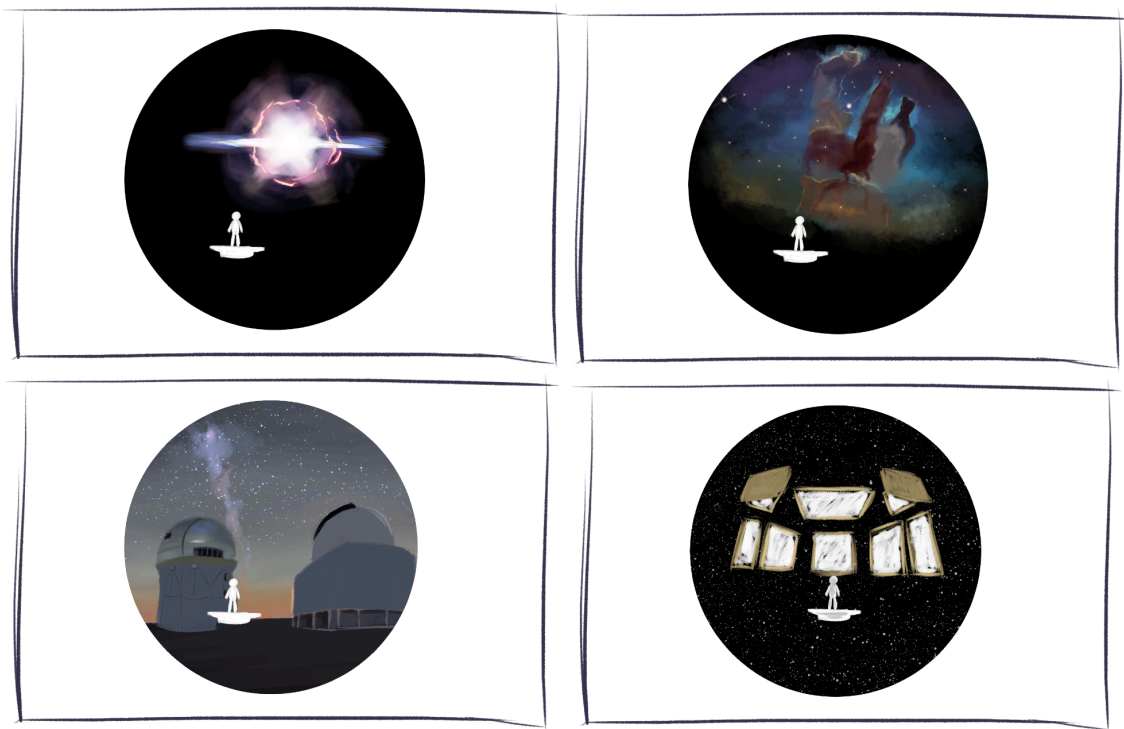
5 Arte

5.1 Estética general de la experiencia

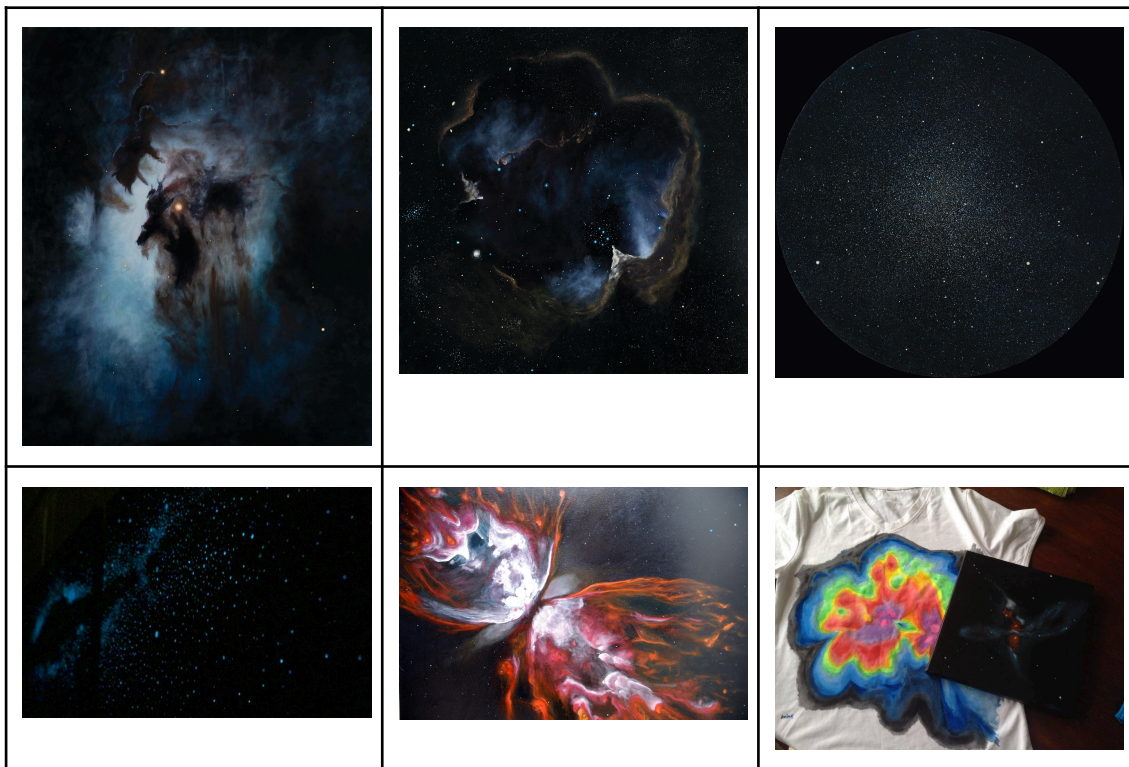
Cómo acompañamiento visual al viaje de autodescubrimiento del usuario se propone utilizar técnicas de representación artísticas en regresión de la evolución, partiendo por la creación de un entorno enteramente desarrollado en VR, hasta llegar a la pintura tradicional presentada en cuadros.

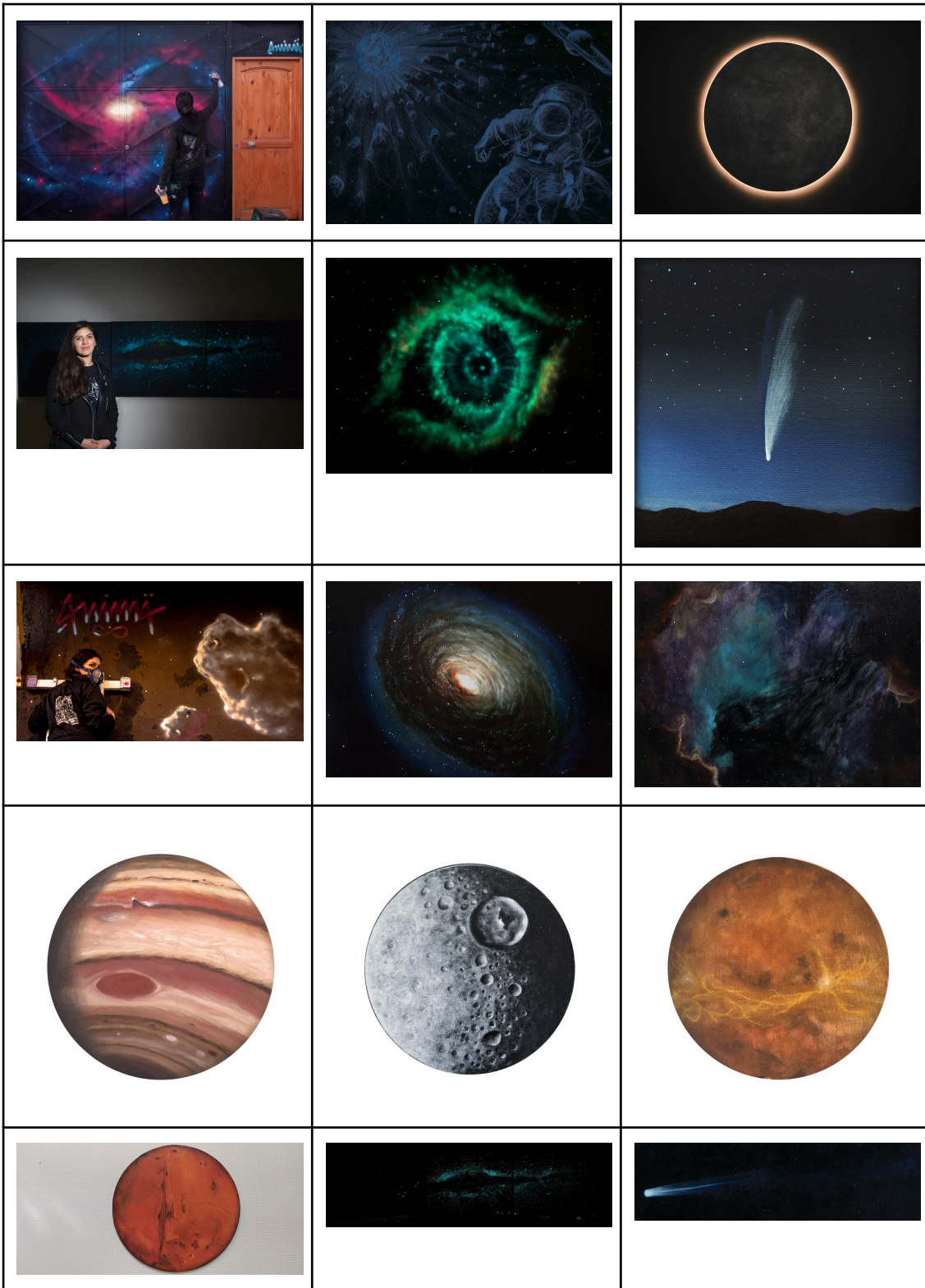
5.2 Apartado visual:

Para los distintos escenarios se propone la siguiente referencia:



Tomando en cuenta la sección inferior derecha de la imagen anterior se presenta la siguiente tabla de obras a utilizar:





En el último escenario se presentará la mezcla entre arte tradicional junto con técnicas de digitalización, mientras que en los otros escenarios se utilizarán fotografías, videos y objetos 3D.

5.3 Ambiente sonoro

Cómo ambiente sonoro se utilizaran distintas grabaciones recolectadas de sonidos del espacio, inspirados en el proyecto “sonidos de alma”, perteneciente al grupo ALMA.

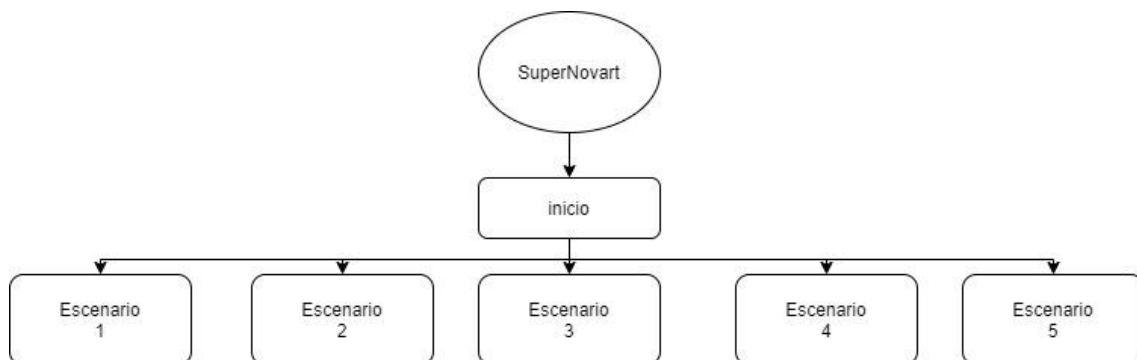
6 Interfaz

6.1 Diseño básico de menú:



Se presenta el siguiente esquema cómo referencia de diseño para el menú:

6.2 Diagrama de flujo:



7 Hoja de ruta del desarrollo

7.1 Hito 1:

Levantamiento inicial constará de los siguientes elementos:

Definición Plan de trabajo

Levantamiento de requerimientos

Definición de objetivos

Definición de arquitectura del proyecto

7.2 Hito 2

La etapa de diseño constará de las siguientes actividades:

Levantamiento de información

Diseño de ambiente a desarrollar

Diseño de interfaz de usuario

Diseño de la experiencia de usuario

Diseño de elementos lúdicos

Modelado 3D

7.3 Hito 3:

En la etapa de desarrollo de contenido se tomarán en cuenta los siguientes puntos:

Desarrollo de guión

Desarrollo de videos ppt

Definición de arquitectura de software

Animación de objetos 3D

7.4 Hito 4

Desarrollo de aplicación para dispositivos móviles.

Desarrollo de aplicación en realidad virtual.

Incorporación de dinámicas de aprendizaje.

7.5 Hito 5

Para la etapa de ejecución se plantean las siguientes tareas:

Testing y Refacciones

Desarrollo de manuales

Capacitación

Validación