

PRODUCCIÓN EN UN ESTUDIO *INDIE*

1ª PARTE

PONENTE: PERE RIUS

LINCE WORKS

- ✓ NACE EN ENERO DE 2014.
- ✓ PRIMER PROYECTO "*ARAGAMI*".
- ✓ SALIDA AL MERCADO: SETIEMBRE 2016.
- ✓ PLATAFORMAS: PS4, PC, MAC, LINUX.
- ✓ 10 PERSONAS.
- ✓ 2 MÚSICOS *TWO FEATHERS* (EN SUECIA).
- ✓ UN EQUIPO DE MARKETING (EN POLONIA).

¿QUÉ HAGO?

- ✓ ARTISTA 3D.
- ✓ ANIMADOR DE PERSONAJES.
- ✓ PRODUCTOR (*PROJECT MANAGER*).



META Y OBJETIVOS DE LA CLASE

META:

- ✓ DESCRIBIR LA EVOLUCIÓN DEL PROCESO PRODUCTIVO EN LINC WORKS.

OBJETIVOS:

- ✓ COMPARAR EL ANTES Y EL DESPUÉS.
- ✓ ANALIZAR LA RELACIÓN CON EL EQUIPO.

ROLES

INICIALMENTE (7):

- ✓ 3 *CEO* – DISEÑADORES – GUIONISTAS – PROGRAMADORES –
TESTERS – BURÓCRATAS.
- ✓ 1 *LEAD ARTIST*.
- ✓ 1 *CONCEPT ARTIST*.
- ✓ 2 *3D ARTISTS*.

FUNCIONAMIENTO

- ✓ DISTRIBUCIÓN DESIGUAL DEL TRABAJO.
- ✓ TOMA DE DECISIONES ALEATORIA.
- ✓ PRODUCCIÓN EN CADENA.
- ✓ TAREAS DESCONECTADAS.
- ✓ MOMENTOS DE "PARÓN".



ROLES

ACTUALMENTE (10):

- ✓ 1 *CEO - GAME DESIGN - LEVEL DESIGN* - PROGRAMADOR (GENERAL). DAVID
- ✓ 1 *CEO - GAME DESIGN - LEVEL DESIGN - ART DIRECTOR* - PROGRAMADOR (IA). ÁLVARO
- ✓ 1 *CEO - GAME DESIGN - MOCAP* - PROGRAMADOR (ANIMACIONES Y CÁMARA). EDU
- ✓ 1 *LEAD ARTIST*. CIRO
- ✓ 1 *CONCEPT ARTIST*. LAURA
- ✓ 1 *ENVIRONMENT ARTIST*. DAVID MACIÀ
- ✓ 1 *PROP ARTIST*. JORDI
- ✓ 2 *TESTERS* - PROGRAMADORES. XAVI 1 Y XAVI 2
- ✓ 1 *CHARACTER ANIMATOR* - PRODUCTOR. PERE

OBJETIVOS DE LA PLANIFICACIÓN

1. SABER EL VOLUMEN TOTAL DE TRABAJO.
2. ORDENAR LAS TAREAS EN EL TIEMPO.
3. APARICIÓN DE UN TERCERO.

1. VOLUMEN TOTAL DE TRABAJO

- ✓ PERMITE SABER A QUÉ TE ENFRENTAS.
- ✓ PERMITE AGRUPAR TAREAS.
- ✓ PERMITE PRIORIZAR LAS TAREAS.
- ✓ DA UNA "FOTO" GLOBAL.

2. ORDENAR LAS TAREAS EN EL TIEMPO

- ✓ DA UNA FECHA FINAL DEL PROYECTO.
- ✓ MUESTRA DEPENDENCIAS ENTRE TAREAS.
- ✓ PERMITE CREAR *MILESTONES*.
- ✓ PERMITE DETECTAR SOBRECARGAS Y "HUECOS".
- ✓ CRONOLOGÍA VS. IMPORTANCIA NARRATIVA.

3. APARICIÓN DE UN TERCERO

- ✓ *MILESTONES.*
- ✓ DÍAS PREVIOS A LA ENTREGA.
- ✓ CAMBIOS "POST-ENTREGA".

FASES DE LA PRODUCCIÓN

0. *PROTOTYPE*.
1. PRIMERA FASE "PREPRODUCCIÓN".
2. SEGUNDA FASE "PRODUCCIÓN".
3. TERCERA FASE "POSTPRODUCCIÓN".

0. *PROTOTYPE*

- ✓ IDEA INICIAL.
- ✓ MECÁNICAS BÁSICAS.
- ✓ *VERTICAL SLICE.*
- ✓ *PATH OF SHADOWS.*

1. PRIMERA FASE - PREPRODUCCIÓN

- ✓ RECOPIACIÓN DE TODA LA INFORMACIÓN.
- ✓ GDD (PROCESO ITERATIVO).
- ✓ CREACIÓN DE DOCUMENTOS.
- ✓ DEFINICIÓN DE ROLES (CONTRATACIÓN).
- ✓ ESTIMACIÓN DE TAREAS.
- ✓ CREACIÓN DE DEPENDENCIAS.
- ✓ CANALES DE COMUNICACIÓN.
- ✓ METODOLOGÍA DE TRABAJO.

2. SEGUNDA FASE - PRODUCCIÓN

- ✓ CREACIÓN DE CONTENIDO.
- ✓ CONTROL DEL DÍA A DÍA.
- ✓ MODIFICACIONES DE LA PLANIFICACIÓN.
- ✓ EVALUACIÓN DE LOS ROLES.
- ✓ EVALUACIÓN DE LA METODOLOGÍA.
- ✓ INCORPORACIÓN DE NUEVAS METODOLOGÍAS.
- ✓ RECOPIACIÓN DE "MÉTRICAS" E INFORMACIÓN.

3. TERCERA FASE - POSTPRODUCCIÓN

- ✓ REVISIÓN DE LA METODOLOGÍA.
- ✓ CAMBIOS Y MEJORAS.
- ✓ ADAPTACIÓN DE LOS DOCUMENTOS.
- ✓ *POSTMORTEM.*

CASOS CONCRETOS

- ✓ ORDENACIÓN DE NIVELES POR IMPORTANCIA NARRATIVA.
- ✓ *LEVEL 2.1 - ARCHER.*
- ✓ BATERÍA DE NIVELES DISEÑADOS.
- ✓ REUNIONES *ENVIRONMENT.*
- ✓ *OUTS Y FLOORS* DE NIVEL - REPARTIR TRABAJO.
- ✓ INTERACCIÓN *LEVEL DESIGN - ENVIRONMENT.*
- ✓ REVISIÓN DE NIVELES (*GAMEPLAY*).
- ✓ *BUILD* DE FINAL DE *SPRINT.*
- ✓ *TESTING* DE INICIO DE *SPRINT* (1R DÍA Y BECARIOS).
- ✓ *PIPELINE* CON LOS MÚSICOS.

ALGUNAS CLAVES

- ✓ SOMBREROS.
- ✓ CUELLOS DE BOTELLA.
- ✓ *BUILDS.*
- ✓ *TESTING.*
- ✓ MÉTRICAS.
- ✓ TAREAS ENLAZADAS SEGÚN *FEATURES.*
- ✓ *WORK SMARTER VS WORK HARDER.*

ALGUNAS CLAVES

- ✓ METAS PEQUEÑAS.
- ✓ ACABAR LAS TAREAS.
- ✓ *DEFINITION OF DONE.*
- ✓ APUNTAR AL 7.
- ✓ *POLISH.*
- ✓ EVENTOS QUE ROMPEN LA PRODUCCIÓN.
- ✓ *BACKLOG.*

EL PRODUCTOR COMO DIRECTOR DE EQUIPO

- ✓ SOLUCIONADOR DE PROBLEMAS LOGÍSTICOS (SALAS DE REUNIONES, ESPACIO PARA *MOCAP*...)
- ✓ REALISTA EN CUANTO A LAS FECHAS.
- ✓ EXIGENTE VS FLEXIBLE.
- ✓ "DIRIGIR EL BARCO" - DAR SENSACIÓN DE CONTROL Y ESTABILIDAD.
- ✓ RELACIÓN CON LOS CEOS.
- ✓ RELACIÓN CON EL EQUIPO.

EL PRODUCTOR COMO DIRECTOR DE EQUIPO

RELACIÓN CON LOS CEOS:

- ✓ MANTENER INFORMADOS (CAMBIOS DE TAREAS, FECHAS...).
- ✓ CONSULTAR DECISIONES – ES SU PROYECTO.
- ✓ CONVENCERLES – SON TUS DECISIONES.
- ✓ INFORMAR DE TEMAS "PERSONALES".
- ✓ EXIGIRLES – MODELO A SEGUIR.

EL PRODUCTOR COMO DIRECTOR DE EQUIPO

RELACIÓN CON EL EQUIPO:

- ✓ QUE TENGAN MUY CLARAS LAS METAS CERCANAS (*SPRINTS*) - LES MANTIENE EN TENSIÓN .
- ✓ MOSTRARLES LA "FOTO" GLOBAL - SABEN DÓNDE VAMOS.
- ✓ QUE SE SIENTAN ESCUCHADOS.
- ✓ INTENTAR DARLES LO QUE PIDEN.
- ✓ QUE SE SIENTAN IMPORTANTES.
- ✓ RESPONSABLES DE SU ÁREA.
- ✓ HORARIOS FLEXIBLES.

EL PRODUCTOR COMO DIRECTOR DE EQUIPO

RELACIÓN CON EL EQUIPO:

- ✓ COMPROMISO CON EL PROYECTO.
- ✓ IMPORTANCIA DE LA PLANIFICACIÓN DE SUS TAREAS.
- ✓ DISTRIBUCIÓN DE LOS ESPACIOS DE TRABAJO – FLUJOS ENTRE PERSONAS.
- ✓ MOTIVARLES.
- ✓ EXIGIRLES (POLI MALO).
- ✓ PERMITIRLES (POLI BUENO).
- ✓ AUMENTAR LA PRODUCTIVIDAD.

CONCLUSIONES

LA PLANIFICACIÓN NOS HA PERMITIDO:

- ✓ SABER EL VOLUMEN TOTAL DE TRABAJO.
- ✓ TENER CLARAS TODAS LAS TAREAS Y SUS DEPENDENCIAS.
- ✓ CLARIFICAR LOS ROLES.
- ✓ SABER FECHAS Y *MILESTONES*.
- ✓ AÑADIR METODOLOGÍAS NUEVEAS.
- ✓ SER MÁS PRODUCTIVOS.

META Y OBJETIVOS DE LA PRÓXIMA CLASE

META:

- ✓ CONOCER LAS HERRAMIENTAS QUE UTILIZAMOS EN LINC WORKS.

OBJETIVOS:

- ✓ SABER PARA QUÉ SIRVE CADA UNA DE ELLAS.
- ✓ VER MIS PASOS COMO PRODUCTOR EN EL PROYECTO.

¡MUCHAS GRACIAS!

PERE RIUS

pere@linceworks.com

