



Tago

SE AGOTA EL TIEMPO

BIBLIA TRANSMEDIA

VICTOR MONCAYO-WILMER ZAMBRANO



SENA JULIO 2018

Presentado a:
Jhaonna Vallejo
Galo Muñoz
Gerardo Gamboa

Presentado por:
Wilmer Zambrano
Victor Moncayo



1. TRATAMIENTO

Lema

“SE AGOTA EL TIEMPO”.

Contexto

- El agua es de vital importancia en el desarrollo del ser humano y su existencia es parte fundamental. Desde tiempos inmemorables, la existencia del agua nos ha brindado nuestra propia creación, los alcances de esta propuesta como pieza de carácter educativo son infinitos gracias al desarrollo de estrategias transmedia y logra llegar a todas partes, la forma más sencilla de persuadir, informar y concientizar es aquella que logre envolver las personas por medio de diferentes medios.

- **Mythos:** Poseidón, Sorrento de sirena, ninfas marinas, hidra, triangulo de las bermudas y el monstruo del lago Ness. El ser humano es evolución constante que partimos del Agua.

- **Topos:** contemporáneo en otro planeta denominado Nibiru, periodo apocalíptico de Nibiru y año 2019, presente. El planeta Nibiru es un planeta con las características físicas y químicas del planeta tierra en este sus habitantes desarrollaron conocimientos en cultivos y explotación de materiales para hacer más fácil la vida de sus habitantes son un planeta evolucionado a nivel industrial pero la explotación de grandes firmas comerciales han llevado a este planeta a un desequilibrio social entre los habitantes y su medio ambiente por lo cual años atrás se desenvuelve el periodo apocalíptico, sus habitantes son de piel azul posee tres lunas por lo cual es un planeta con luz lunar pero poco a poco se oscurece por la cantidad de gases tóxicos, tienen la fiesta cristal donde las lunas se alinean cada 5 años y el agua se torna cristalina y pura y aparecen nuevos manantiales.

- **Ethos:** preservación del agua y contaminación ambiental, enfocándonos en su entorno educativo por medio de los videojuegos y la estrategia transmedia.

Tago

Sinopsis

Acto 1

Es la historia de un adolescente quien vivió en los suburbios más recónditos de su planeta entre alcantarillados donde robar era la única solución para sobrevivir.

Acto 2:

El adolescente llamado Tago en una situación difícil de vida ingresa a robar un edificio donde se supone que abundan los alimentos en su búsqueda descubre algo inesperado que cambia el rumbo de la historia de su planeta, el consejo planetario de Nibiru las personas más sabias del planeta tenían un estatus de benevolencia y lealtad al pueblo tramaban el sacrificio del planeta y sus habitantes, Tago escapa de ellos con pequeño ser alterado químicamente en un laboratorio donde se hacían experimentos sin saber que este personaje es la llave del macabro plan.

Acto tres

Cuando su planeta colapsa escapa con steam el personaje de laboratorio hacia la tierra donde puede pasar lo mismo que en su planeta porque es siguiente en la lista.

Plot Point

Cuando Tago encuentra el secreto de los sabios del consejo es el punto fundamental donde la historia tiene un rumbo inesperado y el encuentro de steam el ser del laboratorio.



Personajes y roles

Tago personaje principal: es muy inteligente, y ágil, especialista en escape y habilidades tácticas, forajido.
Edad: 15 años
Hobbies: practicar parkour

Steam criatura de laboratorio este personaje es la llave secreta del malvado plan de los sabios
Edad: incierta
Habilidad: transformación e irradiación de energía

Consejo de 7 sabios:

Alein: mujer física temperamento colérico, llena de teorías y conocimientos universales

Leovi: hombre arquitecto y escultor, temperamento sanguíneo, experto en construir elementos y armas

Nites: ingeniero eléctrico, temperamento flemático, maneja el índice la corriente eléctrica de la naturaleza o artificial.

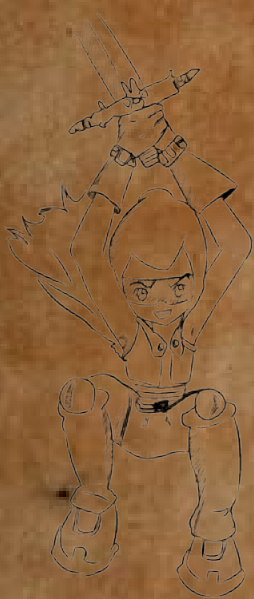
Isne: alquimista, mezclados de esencias y vidas, experimenta con especies para crear seres poderosos

Lilei: astrónomo, visualiza fragmentos del futuro por lo cual anticipa situaciones

Ludwi: músico, produce ondas que aturden sus enemigos

Chadar: naturalista evolutivo, evoluciona y se transforma en un golem antiguo

Trags: seres que siguen órdenes del consejo son muchos su origen tiene distintas versiones alterados químicamente por sus crímenes o alterados de familias humildes que no tienen otro camino más que servir para sobrevivir



Guión acto 2

Los recónditos pasillos se cierran se anticipan la pérdida de la ubicación es fácil para muchos entre pasos lagos y rápidos, agitado con miedo corre y una luz en su brazo le ayuda a ver la salida, En ese instante mira una salida no muy grande pero ideal para escapar, Inhala un poco de aire no sabe que encontrara abajo por la gruesa capa de neblina, el famoso salto de fe hacia el vacío muestra su valentía y heroísmo,

Tago un chico de edad joven 15 años aproximadamente se ve cansado estremecido, pero recobra fuerza y energía gracias al brazalete que en este momento porta, las alarmas entorpecen sus ideas no entiende muy bien que sucede en ese momento solo sabe que escapar es prioridad, a lo lejos observa un recóndito paraje desértico que de niño recorría contantemente, es una salida óptima para escapar, entre rocas y polvo y tierra quiere llega a la ciudad más cercana de repente aparecen seres denominados TRAGS,

-Los Trags seres incapaces de surtir dolor y misericordia obedientes con fuerza sobre humana pero con un físico y un intelecto repugnante, lentos al caminar pero trabajan en grupo por lo cual es difícil de escapar su origen tiene distintas versiones alterados químicamente por sus crímenes o alterados de familias humildes que no tienen otro camino más que servir para sobrevivir

Su cara tiene una máscara jamás se puede ver su rostro con detalle, y portan una especie de barra metálica que les ayuda a controlar multitudes.

-Tago solo puede observar que hay 2 en la parte posterior y uno en frente de él, y sabe que retroceder seria llenarse de cobardía para ser atrapado así que decide enfrentar al más grande de los Trags,

Toma bastante impulso y logra dar un salto que nunca había intentado energía de color azul recorre su cuerpo la cual se extiende de su brazo, una voz en su cabeza exclama piensa en un arma, Tago no entiende que sucede solo recuerda hace muchos años un mago con espada que vio en un show callejero y portaba una espada magnifica con empuñadura tan suave que no tenía peso y la forma de la cuchilla que le recordaba a las hojas de ciertas plantas que ahora no existían, de repente en su mano aparece esta espada la cual parece extenderse desde su brazo la energía que irradia es excepcional azul como el agua, y con un filo contundente, el TRAG esperaba un débil golpe pero se encontró con un corte a la altura de la cabeza donde el no entendía si fue golpeado o no pero su visión se divide y cae en el piso, al ver esto los otros 2 TRAGS retroceden unos pasos y deciden atacar por los lados y nuevamente esta majestuosa espada corta a los TRAGS y también parte de las rocas del paraje,

-TAGO corre despavorido sin entender que le sucede o como realiza estos movimientos.

El consejo observa desde su gran complejo de reuniones lo acontecido, anonadados por la situación se reúnen para discutir el tema de una nueva amenaza,

TAGO, corre y avanza por los recónditos parajes saltando y venciendo obstáculos los cuales son de complejidad física y mental hasta llegar a entrada de la primera ciudad.

Entre ellas las harapientas hay escondites de ladrones que recuerda el cómo lugares de juego donde sabe que puede descansar con tranquilidad y pensar en lo que paso, observa su brazo algo lo envuelve recuerda por un breve instante el llevándose una criatura que sufría en un laboratorio, este ser siente la bondad de TAGO y a través de su mente le manifiesta que puede ayudarlo a resolver grandes conflictos es un metamorfo denominado o llamado STEAM, Tago sabe que lo que observe en el consejo se cumplirá si no hace algo para detenerlos, y decide emprender un viaje en las 7 ciudades principales donde gobiernan los 7 sabios para lograr su objetivo.

USUARIOS MULTIPLATAFORMA

- NIÑOS ADOLESCENTES entre los 8 a los 15 años
- EMPRESAS QUE QUIERAN HACER PARTE EL PROYECTO
- LECTORES DE CIENCIA FICCION.



2. ESPECIFICACIONES FUNCIONALES:

En este punto se describe detalladamente “la experiencia de uso y los elementos de la interfaz”. En este apartado se une la narrativa de la historia, el diseño y los elementos técnicos del proyecto. Hayes, G (2012) indica que en este punto Incluye:

Formulario multiplataforma

1. Magazine de temáticas político-transmedia canal de YouTube con acontecimientos por medio e videos promocionales y hechos inéditos de la historia.
2. Web como eje de la comunidad. Donde encontraran las comunidades avances y especificaciones técnicas y literarias del video juego, además se puede manejar por medio de una base de datos cual es el comportamiento de los usuarios a través del análisis de información
3. El Pleno. Se aplicaría la instalación fisca para el lanzamiento del videojuego o promocionales que ayuden a difundir información sobre el mismo.
4. Flash clips. Historias de Instagram y Snapchat. Los grandes medios de información hacer imágenes de tipo artístico y manejando estrategias de marca y acontecimientos importantes vincularnos a las tendencias del mercado con nuestra marca y con los personajes del videojuego
5. Social Media Storytelling. Se trata de crear perfiles de personajes arquetípicos que dinamicen la conversación social dirigiéndola hacia las líneas discursivas promovidas por el programa se realizaran en tweter Facebook e instagram, también podemos recurrir a la realidad aumentada donde el usuario interactúe de manera virtual con los personajes.
6. Gamificación geolocalizada. Eventos empresariales en pro de la conservación del agua y el medio ambiente son lugares que pueden servirnos como plataforma de comunicación para dar a conocer el videojuego, empresas participantes empopasto, emas, corponariño, sena limpia Lope.
7. Grupo de mensajería privada. La creación de grupos exclusivos para que los usuarios más comprometidos puedan acceder a contenidos en primicia, este grupo será creado como aplicación móvil para usuarios del videojuego donde las primicias serán informadas en primera instancia por este tipo de medios donde se pueden establecer discusiones y supuestos por medio de los fans
8. Creación de merchandising Se contempla la creación de distintivos identificativos para los usuarios comprometidos, como plantillas para selfie, material de impresión para decoración de habitaciones, impresión de camisetas, y elementos representativos que incursionen y apasionen al usuario

Normas de engagement

La marca debe ser vital para el desarrollo del proyecto debe ser optimista identificadora de los usuarios activa fuerte en la manera de manejo demarca contextualizada e medios y trabajo con elocuencia hacia el video juego, simple pero fuerte en concepto y llamativa para nuestro grupo objetivo.

Plataformas y canales

Facebook: página principal donde se mostrará contenido actualizado y de manera diaria del videojuego, para capturar más usuarios, perfiles de personajes y escenarios de eventos reales y virtuales.

Instagram: material inédito de personajes en arte como, poster tarjetas y hacer mucho énfasis en el marketing virtual

Playstore: la descarga del videojuego de manera gratuita para el sistema Android

Appstore: descarga del videojuego de manera gratuita para teléfonos Apple

Web2.0

Aplicación de realidad aumentada: ayuda a nuestros usuarios a tener un espacio directo pero virtual con los personajes y partes de la historia del videojuego

Libro; material inédito del inicio de la historia donde está el comienzo de los personajes y los escenarios donde se desarrolla el videojuego.



Cronog

Debe contener las fechas y actividades que se des

FASES	actividad videojuego	Nº
analisis investigacion hipotesis y bocetacion	investigacion y generaciond e ideas	A
	estudio revsion de contenidos e hipostis	A
	planteamiento del problema	A
	desarrollo de guion y bocetacion	A
	diseño de personajes bocetacion y personalid	A
desarrollo, del video juego	modelado tridimensional y desarrollo de riging	A
	incorporacion en motor unity y desarrollo de e	A
	asignacion de movimientos con controladores	A
	tes de mecanismos de juego y ultimar detalles	A

usuario

gramas

sarrollará en cada uno de las etapas del proyecto.

Actividad	Inicio	Final	01-feb	01-mar	01-abr	01-may	01-jun	01-jul	01-ago	01-sep	01-oct
Actividad 1	01/03/2018	03/04/2018									
Actividad 2	05/03/2018	15/04/2018									
Actividad 3	06/04/2018	09/05/2018									
Actividad 4	09/04/2018	12/06/2018									
Actividad 5	12/03/2018	17/06/2018									
Actividad 6	17/06/2018	20/09/2018									
Actividad 7	20/01/2018	23/01/2018									
Actividad 8	23/07/2018	25/09/2018									
Actividad 9	25/07/2018	30/10/2018									

Interfaz y branding



la marca debe interactuar a la interfaz de la historia como a la del producto y hacer los análisis, si el usuario acepta la marca

3. ESPECIFICACIONES DE DISEÑO:

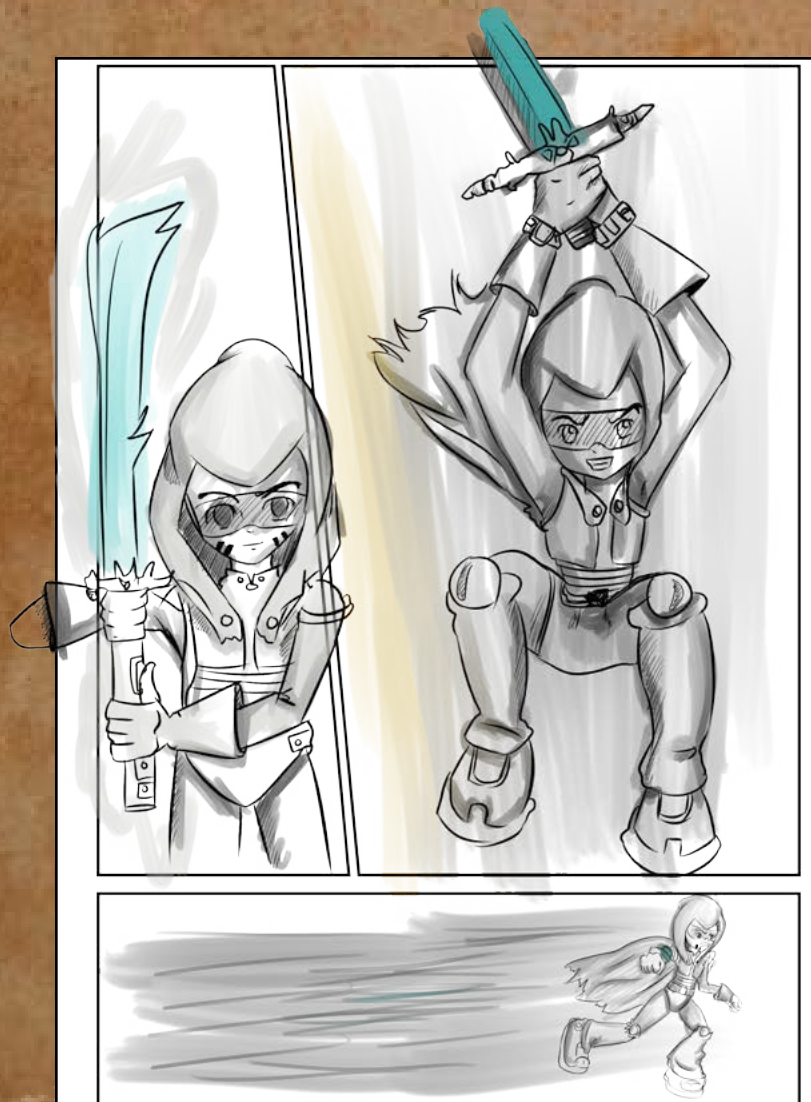
Debe contener los elementos visuales y sonoros de la historia y sus respectivas interfaces. Afirma Hayes P (2012) que está compuesto por:

Diseño estético

La estética del videojuego es producida bajo el concepto sombrío y de abandono donde las locaciones en la mayoría de sus escenarios carecen de luz y estructuras que simbolizan tecnología, la estética se realiza mediante sketch de parajes recónditos y brindar al espectador esa esencia de abandono y soledad en los escenarios donde también la jugabilidad pretende que el usuario admire los diferentes parajes y resuelva incógnitas que se encontraran en estos.

Storyboard

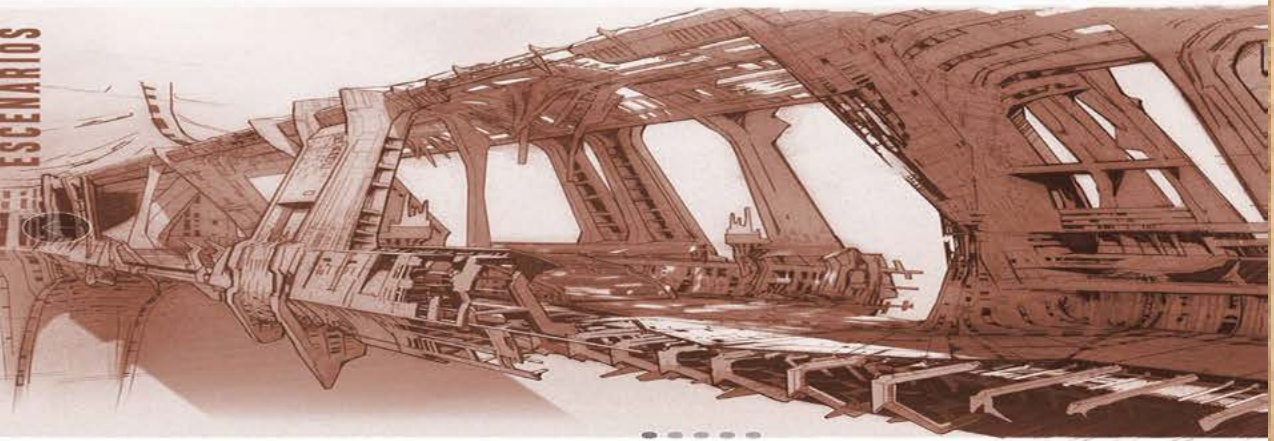
Se trata de una ilustración a modo de secuencia de cada una de las plataformas del proyecto, la idea de elaborar un story board tipo historieta parte de la necesidad de recrear piezas adicionales que pueden ayudarnos en el desarrollo del videojuego y como parte de la estrategia transmedia.





QUE ES TAGO? Tago es un proyecto que nace con la intención de generar conciencia a la humanidad sobre la conservación del elemento natural más preciado por el hombre (EL AGUA), pretendemos utilizar múltiples plataformas de comunicación, para llegar al público, el cual pueda de una manera entretenida analizar que podría sucederle en poco tiempo si continuamos mal gastando este elemento, el proyecto está dividido en 3 etapas, desarrolladas en 3 tipos de plataformas que al unirlos nos contarán una historia.

CONCEPTOS ESCENARIOS



Integrantes



"Nació en (San Juan de Pasto) Nariño - Colombia 1987.
Diseñador gráfico - Concept - Rigging - Animación.
Certificado adobe ACA y Autodesk Maya a nivel profesional."
Wilmer Zambrano Guerrero
wilzanguerro.mt

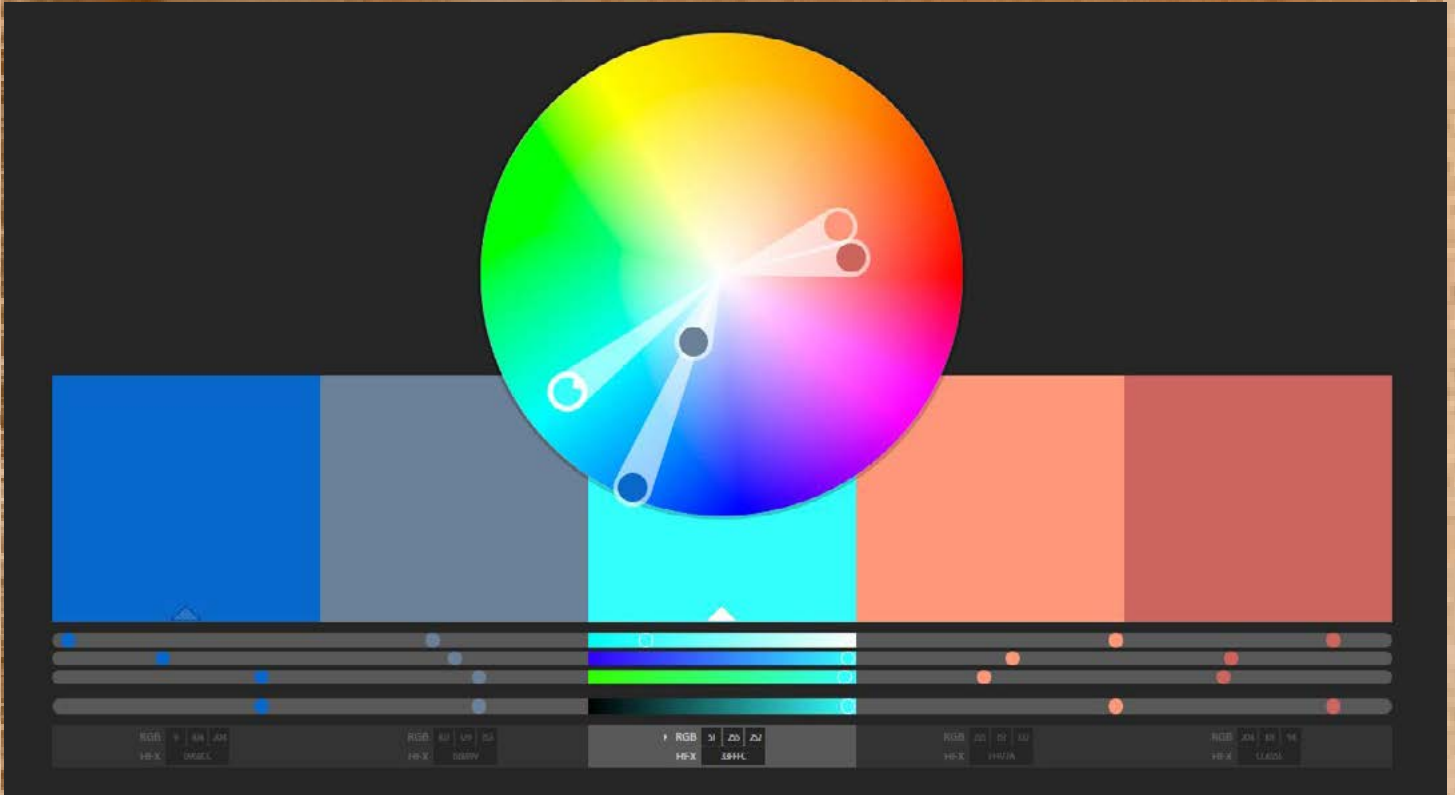


"Nació en (San Juan de Pasto) Nariño - Colombia 1990.
Diseñador gráfico - Ilustrador - Modelador - Marketing Digital -
Certificado adobe ACA."
Victor Moncayo



Dirección:
Cra 7 E no 16 - 40
San Juan de Pasto
Colombia

Contacts
Email:
wilzanguerro@gmail.com
vikox@misena.edu.co



fuente:Amarillo regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i k l m n o p q r s t u v w x y z

Diseño de estilos en medios se aplica de acuerdo a manual de imagen corporativa de la marca y la interfaz del videojuego en todos los canales y plataformas.

4. ESPECIFICACIONES TECNOLÓGICAS

Visión tecnológica de la plataforma busca generar una vision partiendo como eje central la pagina web, dado que este medio soporta diferentes canales y subplataormas como las redes sociales y muchas mas para el desarrollo constante de la estrategia transmedia en torno al videojuego.

Arquitectura del sistemaBootstrap, es un framework originalmente creado por Twitter, que permite crear interfaces web con CSS y JavaScript, cuya particularidad es la de adaptar la interfaz del sitio web al tamaño del dispositivo en que se visualice. Es decir, el sitio web se adapta automáticamente al tamaño de una PC, una Tablet u otro dispositivo. Esta técnica de diseño y desarrollo se conoce como “responsive design” o diseño adaptativo.

El beneficio de usar responsive design en un sitio web, es principalmente que el sitio web se adapta automáticamente al dispositivo desde donde se acceda. Lo que se usa con más frecuencia, y que a mi opinión personal me gusta más, es el uso de media queries, qué es un módulo de CSS3 que permite la representación de contenido para adaptarse a condiciones como la resolución de la pantalla y si trabajás las dimensiones de tu contenido en porcentajes, puedes tener una web muy fluida capaz de adaptarse a casi cualquier tamaño de forma automática.Servicio de construcción de infraestructura

Son las especificaciones de los sistemas operativos, software, códigos y formatos que se necesitan para prestar el servicio.

Así mismo este apartado debe contener: Gestión de usuarios, Gestión del contenido, Programación y Control de la calidad



Objetivos

- Desde la perspectiva del usuario lo que se busca es entretener constantemente y mantener la incógnita y el suspenso en la historia del videojuego
- Los objetivos desde la perspectiva del equipo creativo es que los mismos usuarios nos guíen como quieren que se desarrolle la historia para que sea factible y perdure en el tiempo una constante
- El objetivo económico es encontrar alianzas estratégicas que logren y ayuden a posicionar el videojuego y la historia, sean patrocinadores activos en el desarrollo del mismo

Indicadores de éxito

Es medible a través del número de descargas y la visita en las diferentes plataformas de visualización e contenidos.

Necesidad

La necesidad que busca satisfacer es la de educar por medio de un videojuego al público infantil y que este crezca con conocimientos que enmarquen su desarrollo interpretativo hacia el cuidado del medio ambiente

Público

El público al cual va dirigido es el público entre los 9 a los 15 años que tienen gusto por los videojuegos y se les gusta ser retados en el desarrollo de su vida intelectual. Que tengan celular con sistema operativo Android o iOS, o PC con internet donde puedan jugar de manera efectiva.

Modelos de negocio

Teniendo en cuenta que el servicio es multiplataforma y se pueden mezclar varios modelos de negocio. Los ingresos iniciales se realizan con la empresa de obras públicas empujando los cuales muestran interés por el proyecto y ciertamente quieren ver un avance donde ellos sean partícipes fundamentales en el proceso de prácticas y buen manejo de las fuentes hídricas de SAN Juan de Pasto, se entablarán relaciones con diferentes empresas de la ciudad que pueden aparecer en el videojuego como bonus especiales en diferentes niveles lo cual genera una rentabilidad constante.

Detallamos a continuación los gastos para desarrollo del videojuego y estrategia de transmedia

PRESUPUESTO DESARROLLO			
NO SE TIENE EN CUENTA EL MOTOR DEL VIDEOJUEGO DADO QUE EL PRECIO SE ASIGNA A PARTIR DEL MONTO DE VENTAS EN SU POLÍTICA DE USO, Y LOS VENTAJAS SE ASUMEN LOS PRODUCTORES DE CADA CONTENIDO O PAQUETE DE DESARROLLO			
COD.	Ítem	Unidad	Cantidad
ad.			
1	GASTOS GENERALES (todas las etapas)		
2	DESARROLLO		
2.1	GUION		
2.1.1	Adquisición de derechos de adaptación de obras literarias	Paquete	1
2.1.2	Adquisición de derechos de guión	Paquete	1
2.1.5	Guión dibujado (Storyboard)	Meses	2
2.1.6	Traducciones	Selección	0
2.1.7	Fotocopias guión encuadernación	Paquete	2
2.2	PRODUCTORES		
2.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Meses	3
2.2.3	Jefe de desarrollo	Meses	3
2.3	GESTIÓN		
2.3.2	Elaboración e impresión portafolio y piezas gráficas	Paquete	100
2.3.4	Inscripciones a talleres, festivales y mercados	Paquete	1
2.4	LOGÍSTICA		
3	PREPRODUCCIÓN		
3.3	DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO		
3.3.1	Director	Selección	0
3.3.2	Director de fotografía	Meses	1
3.3.3	Director de arte	Meses	1
3.3.4	Sonidista	Meses	1
4	PRODUCCIÓN		
4.6	PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE		
4.6.5	Coordinador de efectos especiales	Meses	1
4.6.6	Escenógrafo	Meses	3
4.9	MATERIALES DE ARTE, ESCENOGRAFÍA, UTILERÍA, MAQUILLAJE		
4.9.1	FX (efectos especiales en escena: disparos, explosiones, juegos pirotécnicos, vehículos, etc.)	Meses	1
5	POSTPRODUCCIÓN		
5.1	EDICIÓN		
5.1.1	Edición o montaje	Meses	1
5.2	LABORATORIO		
5.2.1	Coordinador de postproducción	Paquete	1
5.6	MÚSICA		
5.6.1	Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental)	Paquete	1
5.7	TRAILER		
5.7.1	Elaboración trailer	Paquete	1
6	PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN		
6.2	PUBLICIDAD Y PAUTA		
6.2.1	Publicidad y/o pauta medios impresos (periódicos y revistas)	Paquete	1
6.2.2	Publicidad y/o pauta en radio	Meses	1
6.2.3	Publicidad y/o pauta en televisión	Selección	0
6.2.4	Publicidad y/o pauta en internet y medios alternativos	Meses	2
6.2.5	Diseño y montaje de página web	Paquete	1
6.2.6	Impresión material promocional	Selección	0
7	TOTAL		

LO DE VIDEOJUEGO TAGO

ES DE CARÁCTER GRATUIDO , UNITY COBRA
VALORES ASOCIADOS A IMPUESTOS LOS
CONTRATACION

1 dólar=

3.000

Yr. Unitario	Yr. Total en pesos	Total ítem en pesos	Subtotales en pesos	Totales en dólares
			-	0
			48.575.000	16.192
		37.500.000		12.500
1.500.000	1.500.000			500
1.000.000	1.000.000			333
2.500.000	5.000.000			1.667
-	-			0
15.000.000	30.000.000			10.000
		10.500.000		3.500
1.500.000	4.500.000			1.500
2.000.000	6.000.000			2.000
		575.000		192
750	75.000			25
500.000	500.000			167
		-		0
			5.100.000	1.700
		5.100.000		1.700
-	-			0
1.600.000	1.600.000			533
2.000.000	2.000.000			667
1.500.000	1.500.000			500
			7.000.000	2.333
		6.000.000		2.000
1.500.000	1.500.000			500
1.500.000	4.500.000			1.500
		1.000.000		333
1.000.000	1.000.000			333
			2.775.000	925
		1.200.000		400
1.200.000	1.200.000			400
		1.400.000		467
1.400.000	1.400.000			467
		175.000		58
175.000	175.000			58
		1.200.000		400
1.200.000	1.200.000			400
			2.000.000	667
		2.000.000		667
150.000	150.000			50
150.000	150.000			50
-	-			0
50.000	100.000			33
1.600.000	1.600.000			533
-	-			0
			65.450.000	21.817

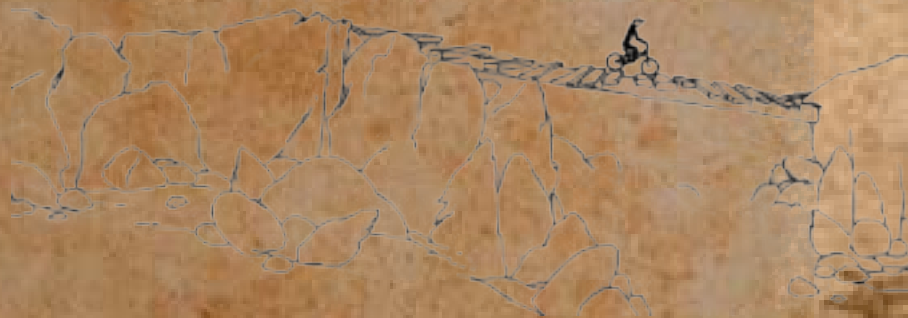
Equipo de trabajo



Estado del proyecto y próximos pasos

el alcance del proyecto depende de la retroalimentación que tengamos por parte de nuestros usuarios y el aporte constante de a través del análisis de google analytics, es de suma importancia para ver la efectividad del contenido desarrollado

Derechos de autor, propiedad intelectual y licencias deben registrarse como propiedad intelectual y registro de marca los derechos, de servicio o producto se efectuarán una vez terminado el contenido.







FIN GRACIAS

VICTOR MONCAYO-WILMER ZAMBRANO