



XV Exposición Tecnológica y Científica – ETyC 2017

“Turismo Sostenible para el Desarrollo”

19 al 21 de septiembre

Formulario Disertante Charla Temática

Título de la disertación:	Desarrollo de Videojuegos en Paraguay
Duración: 1 hora	Lugar: Aula C12 – Bloque C. Planta alta
Fecha: Martes 19/09	Horario: 16:00 a 17:00

Disertante			
Nombre y Apellido		Ismael Pozzo y Eduardo Benítez	
Grado Académico		Lic. en Diseño Gráfico, Cursillista en la FP-UNA	
Institución a la que representa		Warani Studios	
Tel. Part.	(021) 99 04 47; (021) 79 54 70	Tel. Móvil	(0961) 31 82 82; (0985) 75 01 58
E-mail:	waranistudios@gmail.com eduardo@waranistudios.com		
Breve Currículo:			
<p>Ismael Pozzo (1987, Fernando de la Mora). Escritor, cantante, compositor y diseñador gráfico paraguayo, actual fundador y director del proyecto “Guerra del Chaco – El Videojuego”. A los 17 años terminó de escribir su primer libro, denominado “Faith of Fairy”. Ha compuesto y grabado más de 25 temas propios con amplios matices y estilos musicales. A finales de 2014 lanzó su primer juego, “MALAVISIÓN”, de mucho impacto a nivel nacional. Actualmente desarrolla, junto con un equipo de 10 personas, el juego sobre la Guerra del Chaco.</p> <p>Eduardo Benítez (1999, Limpio). Fundador de Warani Studios, programador, escritor y músico. Recibió el título de Joven destacado del Paraguay en el año 2015, concebido por el Congreso de la Republica del Paraguay. Posee certificado como disertante en la Universidad Católica, además ha dictado charlas acerca del “Desarrollo de Videojuegos en Paraguay” en varias ciudades. Actualmente dirige Warani Studios junto con Ismael Pozzo. Es Director General del videojuego Guerra del chaco y Ejecutivo de Malavision Ñepyru.</p>			

RESUMEN de la disertación:

En la disertación, los miembros de Waraní Studios explicarán cómo se desarrollan videojuegos y cómo están desarrollando el juego sobre la Guerra del Chaco, tanto en Paraguay, como en el mundo, y también la utilización de los programas necesarios para el efecto. En una primera instancia, se hablará sobre el motor gráfico Unreal Engine 4, el programa que crea el juego en sí, y las herramientas imprescindibles, como 3Dmax, Maya, Nuendo, Adobe Audition, After Effects, Premiere, Photoshop, Illustrator, entre otros. En un segundo momento, se profundizará cada uno de los pasos a seguir para la elaboración del juego, desde la concepción de la idea, el guión, el storyboard, pasando por el modelado, animación, texturizado, hasta la elaboración de niveles, programación c++ y programación visual, colocación de actores, físicas, colisiones, entre otros. Además se hará énfasis en la publicación de un videojuego a nivel mundial, a través de la plataforma de Steam. La finalidad de esta presentación es motivar a la juventud a experimentar nuevas herramientas informáticas e incluir al videojuego como herramienta lúdica y de desarrollo cognoscitivo en la educación. Del mismo modo, también se buscará fomentar la innovación y dejar de lado estereotipos de una idiosincrasia encerrada en el conformismo y la autoanulación del progreso.