

Cuarentena y videojuegos: una lección extra de producción



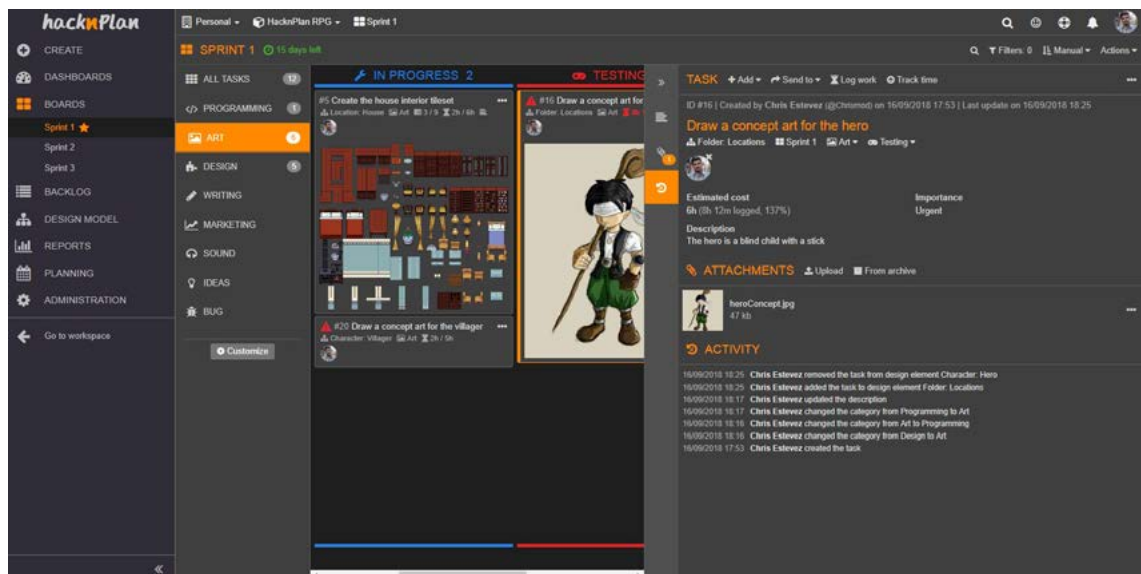
*Bernardo Mallaina**

Palabras clave: Cuarentena Jam UNPAZ - organización del trabajo de producción - registro de tareas

En el comienzo del cuatrimestre y con el confinamiento, se replantearon las actividades de las materias y esto implicó un especial esfuerzo en aquellas vinculadas con la práctica.

A nada de comenzar las clases, en la Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos de la UNPAZ se propuso realizar la Cuarentena Jam UNPAZ, con el propósito de trabajar la temática de cuarentena para calentar los motores del trabajo virtual. ¿Resultado? Un fracaso: solo se entregaron dos proyectos (uno de quien suscribe) en un contexto de desorganización y motivaciones débiles que ya planteaban el escenario de la cursada por venir en una asignatura práctica que se apoya en un formato similar (desarrollo en equipo del prototipo de dos videojuegos).

* Profesor de las materias Cultura Lúdica y Diseño Lúdico 1, en la Tecnicatura Universitaria en Producción y Diseño de Videojuegos de la UNPAZ.



El desafío de la materia práctica en el entorno virtual

Frente al aislamiento preventivo declarado el 20 de marzo, a comienzos del cuatrimestre cada asignatura hizo su propuesta en el marco del nuevo contexto de clases virtuales. ¿Pueden alcanzarse los objetivos de cada espacio de manera adecuada en esta nueva circunstancia? A partir de esta pregunta se me presentaron varios interrogantes: ¿cómo iba a trabajar el aspecto motivacional?, ¿podría organizar el trabajo con una comunicación reducida?

La asignatura a mi cargo para el primer cuatrimestre es Diseño Lúdico 1, una materia que en sus cuatro horas semanales propone conceptualizar varios elementos y prácticas del diseño lúdico en videojuegos (GameDesign) que, en la mayoría de los casos, los estudiantes ya conocen gracias a sus experiencias personales como jugadores. En la práctica de la materia, todo ese conocimiento se aplica en la producción de prototipos de reducido alcance en un espacio áulico guiado y pautado desde la planificación específica para cada encuentro.

La estrategia

Todos los años el abordaje inicial que se hace de la temática en la asignatura es “no solo se trata de que individualmente entendamos los elementos del diseño lúdico, sino que también obtengamos herramientas para comunicarnos trabajando en equipo”.

Los equipos de desarrollo de videojuegos incluyen múltiples disciplinas, desde las más lógicas, como la programación, hasta las más creativas, como el diseño gráfico y musical, por lo cual resultan imprescindibles las aptitudes de organización del trabajo, no solo desde cada individuo en sus tareas, sino desde el liderazgo del trabajo grupal. A este fin contemplamos diferentes herramientas de organización (Trello, Google Drive, HacknPlan, etc.) y ejercitamos las habilidades emocionales (motivación, disciplina, etc.) necesarias para alcanzar estos objetivos.

Si a estos aspectos de desarrollo personal sumamos el objetivo de producir prototipos (que deben mostrar la experiencia general de juego propuesta) que logren lo mínimo requerido y que potencialmente continúen como proyectos más allá de la materia, resulta evidente la dificultad agregada que la virtualidad impone.

Por estas razones y ante la experiencia fallida de la Cuarentena Jam, se hizo necesario reforzar un aspecto concreto del desarrollo no tan vinculado al contenido de la asignatura, pero esencial para lograr organización, esto es, la producción.

Un buen trabajo de producción en la actividad de desarrollo de videojuegos permite, entre otras cosas, organizar las tareas, tiempos y prioridades de manera que todas las disciplinas involucradas siempre tengan trabajo para hacer. Es decir, por ejemplo, evitar que el área de programación tenga espacios vacíos de tareas mientras espera que el área de arte entregue *assets* (recursos, en este caso, imágenes para el proyecto) o, al revés, que los artistas deban esperar para trabajar porque otra área aún no dio las especificaciones de los *assets* requeridos (dimensiones, paleta de colores, etc.).

En la práctica

A partir del comienzo del trabajo virtual (es decir, en la segunda clase), la consigna fue “tomemos la costumbre de dejar registro de las tareas que planteamos y quiénes son los responsables de su ejecución, con una frecuencia, al menos, semanal”. Este énfasis en la responsabilidad personal y colaborativa del equipo fue relativamente nuevo en la materia, ya que en el esquema presencial el docente intervenía de forma orgánica, a medida que veía situaciones *in situ*. En modalidad presencial, en cada encuentro es posible observar el nivel real de avance de los proyectos, la “química” del equipo, el compromiso y responsabilidad de cada integrante. La modalidad virtual impone delegar en cada uno de los integrantes del equipo este rol, ya que como docente no tengo las mismas herramientas para evaluar en profundidad y dar el “vamos bien” que el espacio físico posibilita.

La mitad del cuatrimestre coincidió con el final de la entrega del primer prototipo. Durante todo ese tiempo, la implementación de la consigna antes señalada mostró algunas dificultades: los grupos alcanzaron la entrega de los prototipos, pero la documentación fue, en la mayoría de los casos, insuficiente y no lograba transmitir la organización real (o falta de) con la que trabajaron. Hacer un documento de producción es mucho más que planificar las tareas, es entrenar nuestra capacidad de ordenar y potencialmente predecir situaciones de antemano, es aprovechar al máximo el tiempo de todos los implicados en el proyecto y caer lo menos posible en la desmotivante necesidad de rehacer o descartar algo por no haber resultado “como se esperaba”.

Por esta razón, para la segunda mitad del cuatrimestre y de cara al segundo prototipo, la consigna se tornó más rigurosa y se habilitaron algunas herramientas extra con relación a la experiencia anterior. En esta nueva fase se planteó una propuesta de trabajo en la cual cada vez que los estudiantes realizaran

algún intercambio relacionado con el proyecto, debían recopilar lo conversado (como en una minuta) para volcarlo luego en el documento de producción.

Acercándonos al cierre del cuatrimestre, las entregas de documentación de la producción mostraban que, a pesar de la modificación de la consigna, las dificultades para estructurar y comprender la labor diaria y en equipo seguían presentes. Solo el 30% de las entregas se tradujeron en documentos organizados, con diferenciación de roles y tareas específicas. El 70% restante realizó una suerte de relato *a posteriori* del trabajo realizado, como un diario de desarrollo.

Experiencia de los alumnos

Al cierre de la cursada me propuse analizar con más profundidad los resultados de la metodología implementada para conocer el origen de las dificultades del trabajo en equipo. Con este fin, elaboré una breve encuesta que los estudiantes respondieron. Los resultados, si bien abiertos, por la naturaleza de las preguntas, arrojaron que

- el 100% de los encuestados manifestó que la mayor dificultad estaba relacionada con la comunicación en el trabajo de equipo: “Mantenerse comunicados sobre el estado del proyecto y las cosas que vayan surgiendo. Informarle a tu compañero qué hiciste, qué estás haciendo y qué vas a hacer es lo más importante, porque la comunicación es vital para el trabajo en equipo y más a distancia, cuando ni se ven las caras...”. “Mantener un contacto cercano con el grupo: sin hablar es imposible saber cómo se van desarrollando las tareas asignadas. Y al no verse, no hay forma de comprobarlo”;
- el 60% manifestó falta de motivación o ganas de realizar el trabajo en la situación de cuarentena;
- el 80% planteó una deficiencia en el esquema de organización del trabajo: “Una buena comunicación, un plano de lo que se tenía que hacer y conexión a internet. Me refero a una guía de las cosas que se tenían que hacer y en detalle. Hubo veces que quizás por no especificar algo, faltaba un *sprite idle* o algún objeto...”. “Creo que la producción es la tarea a la que hay que ponerle fichas si queremos llegar a encontrar rápidamente una dinámica sostenible para un desarrollo”.

Conclusión

De la documentación trabajada con los estudiantes, la referida a organización y producción de las tareas, los tiempos y los objetivos es, sin lugar a duda, la más complicada de llevar a buen puerto. En la mayoría de los casos, la pregunta “¿cómo se organizaron semana a semana desde que comenzó el desarrollo?” suscita miradas cruzadas entre los miembros de los equipos y se suceden respuestas amplias, vagas y seguras (en el sentido de “no arriesgarse con algo específico”), como “en la primera semana comenzamos con el desarrollo”, “el artista comenzó a diseñar”, etc.

El *quid* de la cuestión no es difícil de vislumbrar: durante la cursada presencial los equipos conversan, casi vomitan sus ideas, y en esa vorágine de palabras y conceptos desvinculados de las disciplinas, el desarrollo simplemente “se da” con un grado de libertad y flexibilidad que solo en este ámbito de prác-

tica y experimentación se permite. Este caos, esta desorganización heterogénea es uno de los aspectos más difíciles de trabajar porque uno, como jugador de videojuegos, puede entender con poco esfuerzo cómo las mecánicas definen el desarrollo de la jugabilidad. Pero otra cosa es detectar, detrás de toda esa complejidad, la organización y planificación de los proyectos profesionales.

La falta de experiencia en producción afecta a los proyectos y la situación de trabajo virtual no hizo más que dejar aún más expuesta esta situación. Los proyectos finales obtuvieron calificaciones entre suficientes y excelentes, pero sin un seguimiento personal y un uso correcto de la herramienta de planificación me surge la duda respecto de cuánto más maduros podrían haber sido los desarrollos con una adecuada organización. Sin lugar a duda, Diseño Lúdico 1 en cuarentena fue una lección de producción, para todos.



CUARENTENA JAM
UNPAZ