

image not found or type unknown



www.juventudrebelde.cu

image not found or type unknown



Liván Valdés (izquierda) y Luis Enrique Cubela, diseñador gráfico y director, respectivamente, de Colección...Autor:
Cortesía de los Estudios de Animación del Icaic Publicado: 27/08/2019 | 10:15 pm

Las maravillas de una ciudad de 500 años

¿Qué regalarle a la otrora Villa de San Cristóbal en su 500 cumpleaños? Es una de las tantas preguntas de los Estudios de Animación del Icaic

Publicado: Martes 27 agosto 2019 | 10:23:54 pm.

Publicado por: José Luis Estrada Betancourt

¿Qué regalarle a la otrora Villa de San Cristóbal en su 500 cumpleaños? Esa fue una de las tantas preguntas que los Estudios de Animación del Icaic se hicieron cuando le tocaba determinar los proyectos de 2019. De ese modo surgió la idea de **Colección Habana**, videojuego que este día 31 será presentado en la Calle de Madera del Centro Histórico, como una de las tantas y buenas maneras en que se despedirá el sofocante verano, gracias a la iniciativa también del Instituto Cubano del Libro, la Oficina del Historiador y al Centro A + espacios adolescentes.

«Nos dimos a la tarea de revisar audiovisuales, multimedias, sitios web..., y encontramos un número considerable de propuestas, sin embargo, sentíamos que debíamos proponer un soporte que atrajera más a los jóvenes, que les fuera más cercano», explica a **JR** Luis Enrique Cubela González, jefe de Informática de los Estudios.

«Luego la cuestión se centró en analizar la enorme cantidad de contenido que existe sobre La Habana para filtrar la que llevaríamos a este soporte, así como determinar el esquema de jugabilidad, entre muchos otros factores que hay que tener en cuenta para diseñar un videojuego», apunta Cubela, director asimismo del proyecto.

La jugabilidad resulta esencial, insiste, porque determina que el usuario disfrute de la experiencia, que esta le sea placentera, satisfactoria. «Tomamos también como punto de partida el éxito que había conseguido un videojuego al estilo de **La neurona**, el cual evaluaba el conocimiento. Algo similar podía funcionar aquí.

«No queríamos repetir esas aplicaciones que ya existen de recorrer la capital de la Isla a través de un mapa para explorar sitios turísticos, por ejemplo, sino que el interesado se enfrente a diferentes preguntas cuyas repuestas lo acercarán a hechos históricos, lugares de interés a partir de su declaración como Patrimonio de la Humanidad, arquitectura, función social, etc.; a personajes famosos, monumentos, curiosidades...

En el caso de **Colección Habana** se trata de coleccionar imágenes, como una especie de postales, que lo mismo serán fotos actuales que antiguas, grabados..., las cuales irán contándonos la historia de esta hermosa urbe a lo largo de cinco siglos.

«El objetivo no es solo propiciar la satisfacción de comprobar que se conoce a profundidad un tema o que se aprendió algo nuevo, sino, sobre todo, despertar la curiosidad y un interés tal que lleve al usuario a ampliar conocimientos, consultando una amplia bibliografía a la cual se puede acceder por medio del menú y que fue validada por especialistas de la Oficina del Historiador de la ciudad de La Habana (OHC) y por reconocidos estudiosos como el periodista y escritor **Ciro Bianchi**».

Ideado para móviles con sistema operativo Android, **Colección Habana**, con diseño de Taimí Tovar Oropesa, y en el que David Clares Rodríguez y Marlon Galens Molina se ocuparon de la programación, mientras que Yuri Galardi Díaz, Alejandro de la Yglesias Fleitas y Luis Arturo Aguiar Palacios se responsabilizaron con el modelado 3D y las texturas, mostrará en principio una imagen o postal que habrá que descubrir: principal logro del videojuego.

Para ello será necesario elegir la respuesta correcta entre las dos opciones que el jugador encontrará por cada pregunta. «No es que haya una respuesta falsa, sino que se refiere a otro acontecimiento, sitio, personaje... A medida que se vencen los niveles (cada uno con 20 subniveles) se irán obteniendo las postales, las cuales podrá ser descargadas y/o compartidas en las redes sociales. La meta final es también completar el contenido de cada elemento distintivo».

Así se lo esclareció al diario Liván Valdés Pérez, quien estuvo al frente del diseño gráfico y de interfaz, es decir, veló por el trabajo visual dentro del equipo de desarrollo. Entre otras tareas, diseñó los gráficos con los que cuenta la interacción del juego, y la mecánica del mismo.

«En el equipo de trabajo buscamos que la visualidad respondiera al contenido y estuviera acorde con las tendencias actuales. Desde el punto de vista gráfico se manejan códigos, elementos, que refuerzan el valor patrimonial de la urbe. Como en diferentes videojuegos, este también tiene vidas, monedas de cambio (para poder desbloquear una opción), que aquí se muestran por medio de íconos como la Llave de la Ciudad, la Giraldilla, etc.», nos adelanta Liván, quien puede presentar como aval en este universo la segunda versión de **La neurona**, así como **Cine en Cuba**, **Escape**, **Tutu**, **Equipo 009...**

«Tras alcanzar el logro (postal e información) se puede saber la ubicación geográfica del lugar, que no tiene por qué ser conocida por todos. La Habana se presenta en toda su dimensión, lo que significa que nos interesamos en los 15 municipios que la integran, no solo en La Habana Vieja y su Centro Histórico».

Con producción ejecutiva de Esther Hirzel y Armando Alba, y música de Carlos Ernesto Mella, **Colección Habana** se puede jugar lo mismo de manera clásica que contrarreloj o mediante la opción multijugador. «La filosofía no cambia, la diferencia radica en que cuentas con un tiempo determinado o se juega en grupo», amplía Luis Enrique Cubela, quien nos recuerda que desde 2015 los Estudios de Animación se han enfrascado en la realización de este tipo de proyectos, que ya suman más de 20.

«**Colección Habana** posee una cantidad suficiente de preguntas (más de 1 500) como para que el usuario, si así lo prefiere, juegue dos, tres veces, sin que estas se repitan, porque además se están tocando cerca de 300 temas diferentes. El videojuego estará disponible a partir de su presentación, cuando se podrá descargar gratuitamente desde el sitio: www.videojuego.cu. El sábado se establecerá además una wifi local y se ubicará una laptop para quien quiera llevárselo a casa en una memoria flash».

¡Concurso!

Cuando se termine el juego saldrá una pantalla invitando a participar en un concurso. Solo habrá que enviar nombre y dirección de correo. Las primeras 20 personas que cumplan con este requisito recibirán su premio, gracias también al apoyo de la OHC.

<http://www.juventudrebelde.cu/cultura/2019-08-27/las-maravillas-de-una-ciudad-de-500-anos>