FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR

Informe de ejecución proyecto PAC

Asignatura: Diseño y desarrollo web

Código de asignatura: **285015**

Preparado por: Hernan Camilo Romero Castro

Cargo: Docente tiempo completo

Programa: *Ingeniería Multimedia*.

Fecha de ejecución: Bogotá 2026 – 1

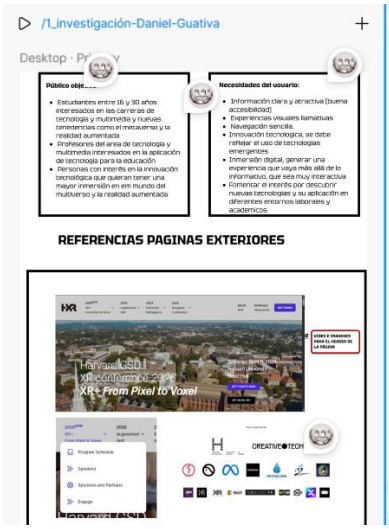
PAC DESARROLLO DE WEB METAVERSO

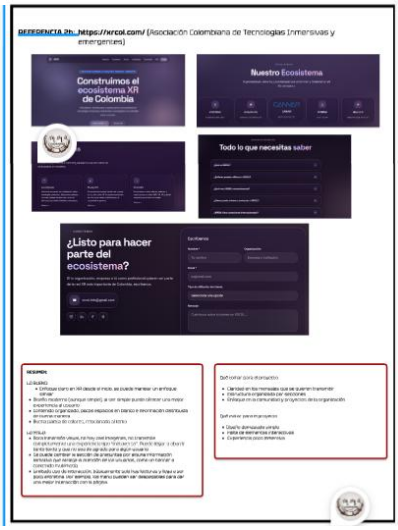
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

- Este proyecto de aula se realiza junto al grupo de diseño y desarrollo web de la noche con 10 estudiantes quienes junto a la dirección del profesor Hernan Camilo Romero desarrollaron la propuesta de mejora de la pagina web METAVERSO del programa de ingeniería multimedia como requerimiento del director de programa Norberto Cristancho, esta actividad se desarrollo como un proyecto de aula de todo el semestre en el cual se propone un sitio web completo desde la investigación, benchmarking, design sistem y ecosistema digital. Es necesario aclarar que este proyecto se presento a los web master y a los profesionales de tecnología de la fundación universitaria compensar para poder hacer realidad el sitio web y subirlo anclado a la pagina de u compensar, entendido técnicamente como el ancla de esta propuesta a un dominio web y a un hosting.

INVESTIGACIÓN Y BENCHMARKETING.

Se realiza como primera mediad un estudio exhaustivo de otras entidades académicas dentro y fuera del país que ofrecen el programa de Ingeniería Multimedia, con diversos conceptos como conectividad, interactividad, realidad aumentada/mixta y multimedia como tal. De esta manera con los estudiantes analizamos como el concepto de diagramación, composición y colores hacen referencia a la tecnología y al minimalismo digital el cual se encuentra plasmado como factor común.







MOODBOARD Y ANÁLISIS GRÁFICO

Despues de tener los referentes claros iniciamos el procesos de análisis gráfico que abarca desde los colores, tipografías, formas y otros elementos que hacen referencia al concepto que se quiere lograr que es el de las tecnologías y los metaversos el cual vincula muchos procesos que se manejan en el programa y los cuales son esenciales para esta página web.



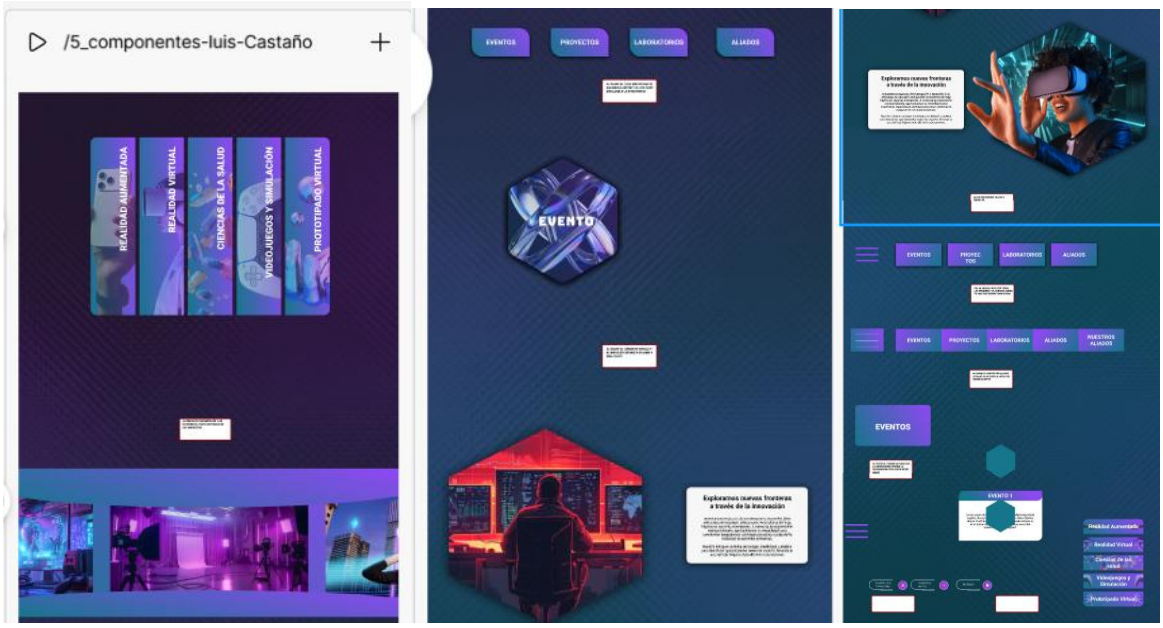
DESIGN SISTEM

Después del análisis de casos de estudio y elementos gráficos procedemos a desarrollar el design sistema o elementos de diseño programables que permiten que toda la página web cuente con un a coherencia formal, tanto en formato web como en su versión responsive para móviles. En este proceso se realiza una proposición de formas, imágenes, tipografías y colores que le dan a este site una identidad gráfica única, y sobretodo que conserva la identidad de la fundación universitaria compensar.

COMPONENETES

Para un buen desarrollo de los elementos propuestos se requiere realizar los componentes y contenedores, los cuales requieren ser programados y por otro lado

estandarizarlos como auto layout para que tanto en la versión desktop como movile funcionen de manera responsiva y coherente.



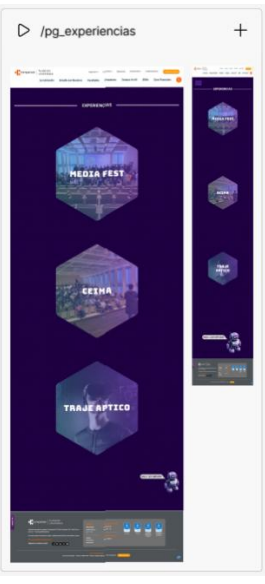
MAQUETACIÓN Y ARMADO DE EL SITIO.

Para finalizar el proceso se requiere hacer el proceso de wireframe o maquetación en el cual se disponen en columnas y sobre dicha plantilla se ubican o componen los elementos de diseño para el diseño de la página principal, así como las secciones internas.


Home
PROYECTOS
MULTILAB
EXPERIENCIAS
UNITALENTO
REALIDAD AUMENTADA
REALIDAD VIRTUAL
CIENCIAS DE LA SALUD
VIDEOJUEGOS Y SIMULACIÓN
PROTOTIPADO VIRTUAL
¿ERES EMPRESARIO?
Click Aquí


/pg_empresarios
EMPRESARIAL
PRÁCTICAS
NETWORKING
INNOVACIÓN
EMPRENDIMIENTO
CONSULTORIA
PRODUCCIÓN
NETWORKING
PRÁCTICAS
INNOVACIÓN
CONSULTORIA


/pg_proyectos
PROYECTOS
DISEÑO Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIA
AV / RA


/pg_experiencias
MEDIA FEST
CEIMA
TRAJE APTICO


/pg_unitalento
UNITALENTO
DISEÑO DIGITAL
MODELADO Y ANIMACIÓN 3D/3D
ILUSTRACIONES


ILUSTRACIONES
UX/UI WEB
VR/AR/MIXTA

CONCLUSIÓN

El proyecto de aula fue desarrollado durante el semestre 2026-1 con los estudiantes de la asignatura diseño y desarrollo web, su desarrollo está anclado también con un requerimiento realizado por el director de programa Norberto Cristancho como propuesta para mejorar el micrositio del programa. Por ende la dirección del proyecto fue realizada por el docente Hernan Camilo Romero y la ejecución de la página web por los estudiantes.

Enlace web para ver el proyecto de figma:

https://www.figma.com/site/gekdeaXr4cGOTrNklp2iEp/Proyecto-Web_Metaverso-Ucompensar?node-id=0-1&p=f&t=qdw0pKmC7Z6k102q-0

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COMPENSAR

Informe de ejecución proyecto PAC

Asignatura: PROFUNDIZACIÓN 1

Código de asignatura: **285024**

Preparado por: Hernan Camilo Romero Castro

Cargo: Docente tiempo completo

Programa: *Ingeniería Multimedia*.

Fecha de ejecución: Bogotá 2026 – 2

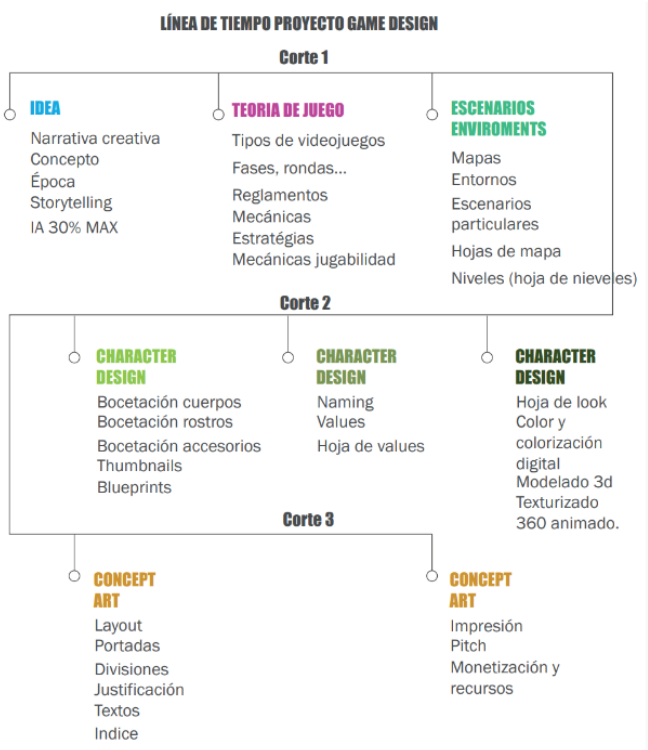
PAC CONCEPT ART GAME DESIGN

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.

En el marco de Profundización 1, los estudiantes desarrollaron por equipos un proyecto de aula basado en la creación narrativa (*storytelling*) de videojuegos sobre culturas prehispánicas latinoamericanas. El proceso abarcó desde el diseño de arte conceptual (*concept art*) hasta la documentación integral de historia, personajes, mapas y mecánicas de juego, estableciendo así los cimientos estructurales para su futura programación. Gracias a su alcance, el proyecto representó al grupo en la semana de la innovación organizada por u compensar del 26 al 29 de octubre. Para este proceso participaron 9 grupos de estudiantes, todos pertenecientes a la asignatura de profundización 1.

TIMELINE Y ENTREGABLES DEL PROCESO.

El proyecto inicia con un timeline de los entregables en los cuales se expone a los estudiantes como va a ser el proceso y cuales son las etapas preponderantes en el proceso, así mismo se orienta todo con una base artística y multimedia, buscando siempre el desarrollo de un proyecto anclado a una narrativa propia de los estudiantes.

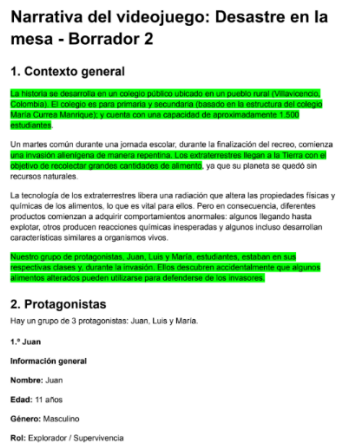


CORTE 1 (storitelling, teoría de juegos y mapas)

En la primera fase se utilizaron varias herramientas y recursos por parte del profesor para que los alumnos lograran estructurar una narrativa para un videojuego, esta tuvo dos etapas de revisión sistemática. Una vez quedo aprobada la historia se inició la vinculación de la teoría de juegos que involucra mecánicas, reglas, fases, rondas, etc. Teniendo claro el funcionamiento del videojuego se inició una explocarión de mapas y entornos para entender geografías y dimensiones de niveles en el juego.







Herramientas del docente:













CORTE 2 (diseño de personajes, bocetación y modelado 3d)

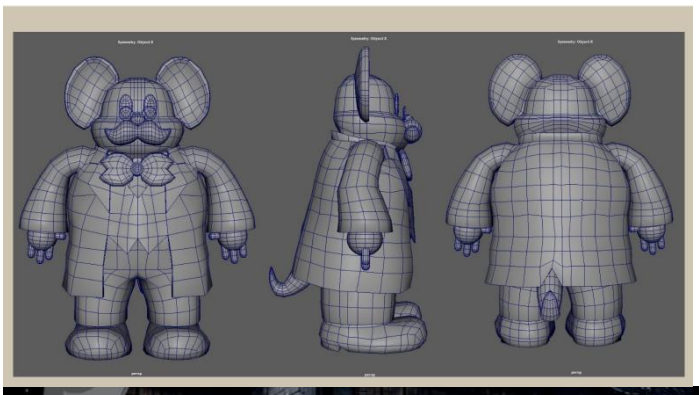
En esta parte del proceso nos enfocamos directamente en el desarrollo de los personajes principales y secundarios que hacen parte de la narrativa previamente creada, para esto se utilizaron herramientas como naming, casos de estudio de comics, series y películas, que vinculan personajes icónicos. Cada uno de los grupos inicia el proceso desde la bocetación del personaje en general, hasta la creación de hojas de valores, look y model sheets del personaje.



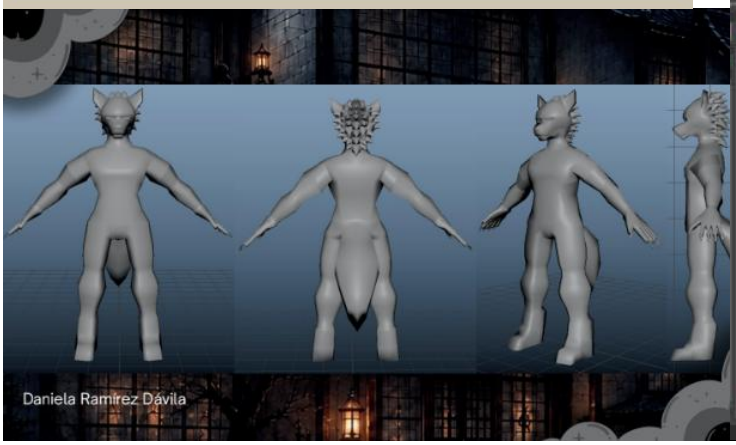
MR. CRANE
EL VILLANO



MODELADO 3D

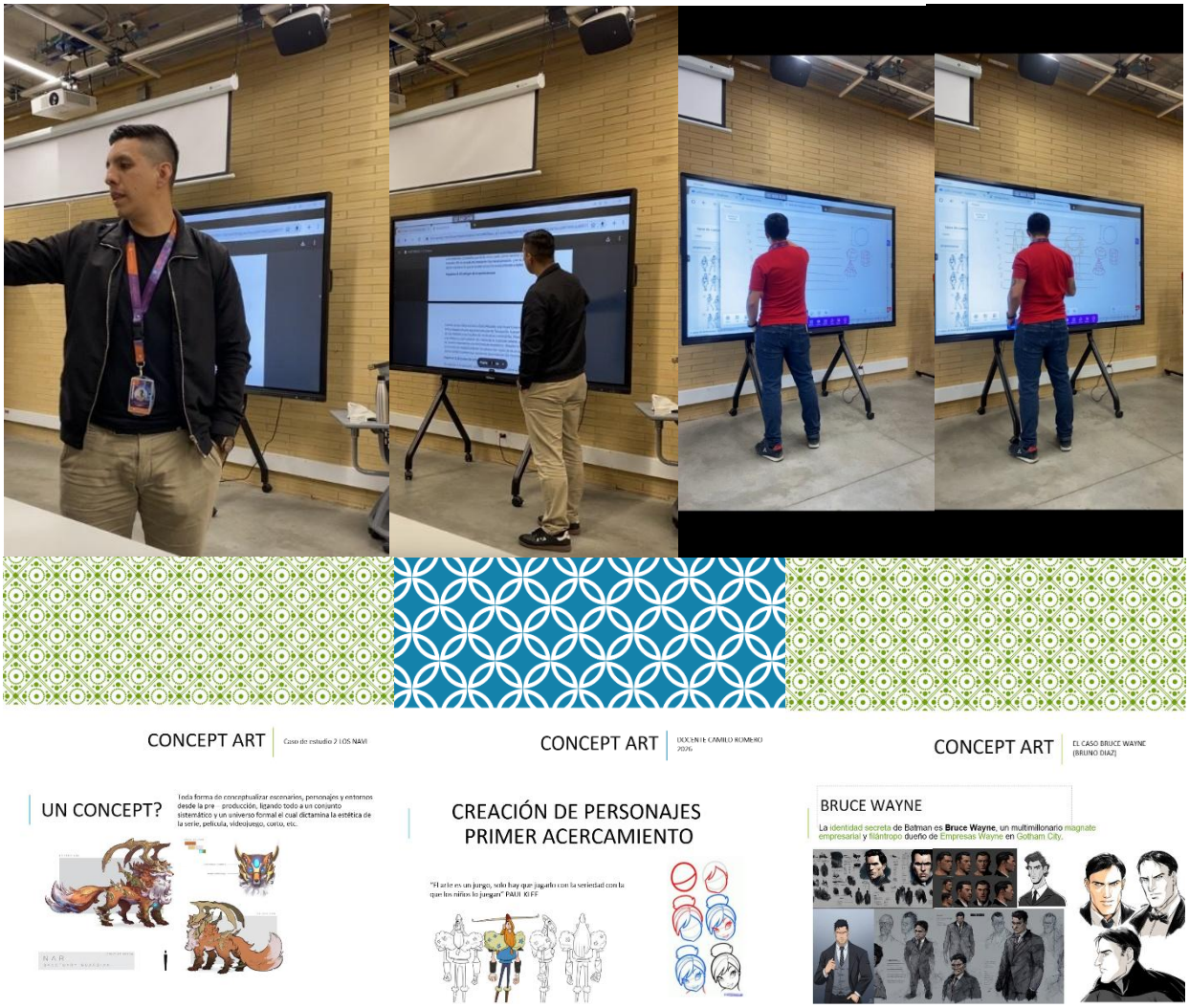








Herramientas del docente:



CORTE 3 (finalización del concept art y pitch)

Como último momento de el proceso el corte 3 explora los elementos necesarios para conformar un documento llamado “concept art” en el cual se condensan todos y cada uno de los elementos del proceso, así mismo cada uno de los grupos debe crear una presentación tipo PITCH para exponer su proyecto a los demás compañeros.





CONCLUSION:

Este proyecto PAC como elemento de aula nutre los conocimientos de los estudiantes y por otro lado los acerca a procesos profesionales que se involucran en el desarrollo y creación de videojuegos, así mismo como resultado de este proceso los estudiantes imprimen su CONCEPT ART. Lo cual también ayuda al repositorio y reconocimiento del programa ingeniería multimedia.

Para consultar los trabajos de los estudiantes ingresar a este link:

https://drive.google.com/drive/folders/1zKqlNxK72YEnCGku3ItvcajZxVLT0tul?usp=sharing