



Presentación del Proyecto

Mayo 2014



Round 1: Quê y per quá?



'Vamos a Vidas' es un proyecto multidisciplinar y totalmente desinteresado que viene a cubrir un hueco que existía en la provincia de Lugo: el de la difusión de los videojuegos desde una óptica seria pero pasional, teniendo en cuenta nuestra trayectoria de años como *gamers* y nuestra relación personal y profesional con los videojuegos.

Asimismo, les hemos querido dar voz a muchos trabajadores de la industria del videojuego en España, teniendo **entrevistas** telefónicas -o videoconferencias- con responsables de estudios desarrolladores ("The Game Kitchen", "Gato Salvaje", "DeliriumStudios", "Beautiful Games", "TequilaWorks"...) siempre que hemos podido en nuestros programas.

Así, el pasado Febrero de 2012 inauguramos la plataforma que queremos que se convierta en el referente de la promoción de videojuegos, con una **web** actualizada con contenido propio y varios **video-podcasts** semanales.

Desde entonces, ya hemos grabado 55 episodios de nuestros dos programas (ediciones normal y express), hemos quedado finalistas de los premios JPOD 2013 (en la categoría de 'Videojuegos') y 5ºs en los Bitácoras 2013 (en la categoría de 'Mejor podcast').

A mayores de estos programas, hemos realizado varios directos en importantes ferias gallegas del videojuego: "Expotaku" (2013-2014, A Coruña), "RetroFerrol" (2014, Ferrol) o "Intergalnet" (2013, Lugo) ya que defendemos la idea de que la desvirtualización de las personas es la forma más inmediata de llegar a ellas y transmitirles nuestra pasión por este mundo.

Como proyectos de futuro tenemos cocinando lo que queremos que se convierta en la primera **emisora** 24/7 de videojuegos en castellano y un **fanzine** para llegar al lector tradicional.



Round 3: Quién?



Todos los integrantes del proyecto (10 actualmente) tienen una estrecha relación con los videojuegos, bien como una forma de ocio o bien desarrollando su profesión en torno a ellos (como en el caso de la desarrolladora *indie* de A Coruña “Axouxere Games”, con la que colaboramos activamente).

Lo que todos compartimos en común es nuestra pasión por el ocio interactivo y su defensa como expresión artística de primer nivel, espantando los tópicos y falsos mitos y profundizando también en su parte técnica.



Round 3: &CÓmo?



Para preparar los guiones de los programas, nos valemos de los servicios *Google Docs* y *Google Moderator* (para la votación de noticias a tratar). Estas dos herramientas se han demostrado especialmente útiles para nuestros propósitos ya que muchos de los integrantes del proyecto estamos en distintas ubicaciones geográficas.

Nuestro proceso de grabación de capítulos tiene **2 fases** o etapas diferenciadas, ambas con la característica común de que siempre hemos producido nuestro material en directo:

- En la primera (2012-2013), cocinábamos el capítulo en un estudio profesional de radio (“Punto Radio”) con la ayuda de un técnico de sonido, lanzándolo en directo también a través de un servidor propio sin publicidad (utilizando la herramienta de *streaming* gratuita “*icecast*”) y editándolo posteriormente.
- En la segunda (2013-actualidad), utilizamos el servicio ‘*Hangouts on Air*’ de Google, el cual nos permite tener feedback inmediato y, en consecuencia, mayor *engagement* con el público potencial, ya que el contenido se retransmite automáticamente en *Youtube* y en la red social *Google+*, aunque el que haya iniciado la retransmisión se “caiga” de la misma.

Una vez grabado el episodio, lo procedemos a editar (principalmente con la herramienta *open-source* ‘Audacity’) para conseguir un fichero MP3 limpio y de calidad que colgamos en los populares servicios *ivoox* y *iTunes*.

Por último, viralizamos el contenido a través de nuestros perfiles en redes sociales (Facebook, Twitter y Google+) siendo este un aspecto que cuidamos mucho con una política de publicación de contenidos estudiada y medida.

En cuanto a la web, ha sido un desarrollo propio y está alojada en un servidor de nuestra propiedad. Su base es la de un gestor de contenidos (*CMS*, *Django*) que nos permite agregar publicaciones y episodios de forma sencilla y ágil.



Final Round: & Cuándo?



Nuestro programa “principal” se graba cada 15 días con una duración media de 2 horas por capítulo. La decisión del día de grabación se toma en consenso y se publica con antelación en las redes sociales.

Alternando la grabación de éste, preparamos '*Vamos a Vidas express*', con una duración aproximada de 1 hora, con la que pretendemos seguir enganchar a la gente ampliando el espectro de temas a tratar con la actualidad no sólo de los videojuegos, sino también de otros tipos de ocio como televisión, series, ciencia, literatura, etc, proporcionando de esta forma contenido regular todas las semanas.

¡Gracias por leer!



@vamosavidas

vamosavidas.com