



Pasapalabra

ESTUDIO, DANDO VIDA A UN PROGRAMA IMPRESCINDIBLE.

Originalmente basado en el formato británico "The Alphabet Game", Pasapalabra es, con más de 18 años en antena, uno de los concursos más veteranos de España. En 2007 comenzó a ser emitido por Tele 5 con tecnología de Brainstorm.

Pasapalabra es uno de los concursos más veteranos en España ya que lleva 19 años en emisión. Un formato que se basa en diferentes juegos con las palabras, que permiten a dos equipos formados cada uno por un concursante anónimo y dos famosos, acumular el tiempo suficiente para

superar la prueba final, el "Rosco". Se trata de una rueda virtual con letras del alfabeto español. Para conseguir el bote del programa, que ha llegado a acumular más de 2 millones de Euros, los concursantes deben responder correctamente las 25 definiciones del rosco, una por cada letra.

Cuando en 2007, Tele 5 comenzó a emitir el programa, contó con Brainstorm Production Services para crear la tecnología de los juegos y operar el sistema. Esta tecnología permitió crear una nueva imagen para el programa, incluidas nuevas animaciones para los juegos y el momento cumbre del formato, el Rosco, con las letras apareciendo en un vuelo hacia su posición final.

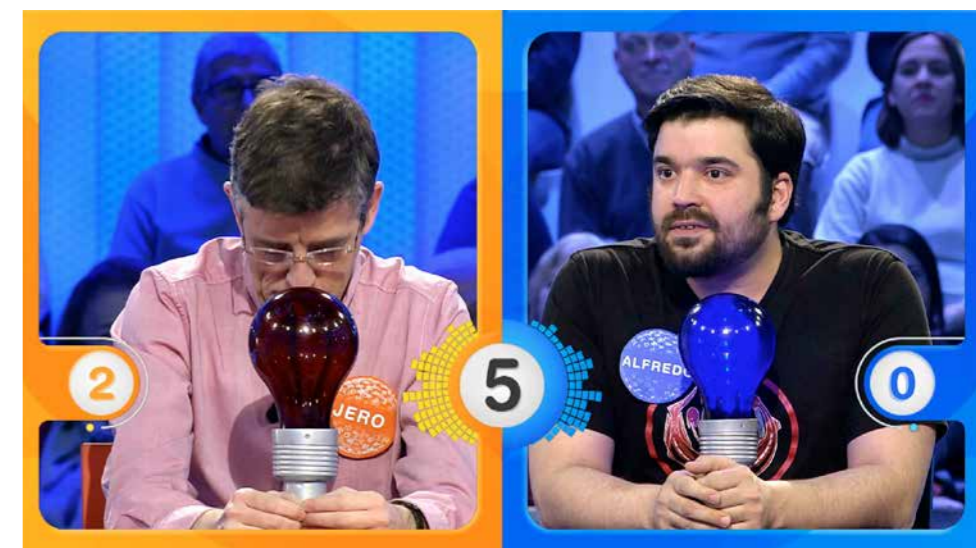
Usando eStudio de Brainstorm, los operadores podían administrar las puntuaciones, manejar los juegos, lanzar los efectos de sonido e incluso activar un botón, controlado a través del GPI, para saber qué participante era más rápido accionando un pulsador. Brainstorm llegó a desarrollar para Pasapalabra



conceptos tecnológicos como el "Timed Undo", una funcionalidad que registra todos los clics y movimientos que tienen lugar durante el concurso. Esto es crucial en programas en directo (o falso directo) como este, ya que permite a los directores saber, en caso de fallo o pausa, el proceso que ha llevado el programa, los pasos que se han dado hasta un momento concreto, incluido el segundo exacto y la letra actual en la que se encuentra el concursante, además del estado en ese momento (acierto, error o pasa).

En el verano de 2018, Xanela Producciones, la compañía que actualmente realiza Pasapalabra, contó con la colaboración de Brainstorm Production Services para el rediseño del programa.

Siguiendo las pautas de diseño proporcionadas por Xanela, Brainstorm Production Services aplicó la nueva línea gráfica a los juegos existentes. La lógica de los juegos también requería algunas actualizaciones en la gestión de la puntuación, los efectos de audio y la activación de GPI, mientras que los nuevos requisitos gráficos implicaban la creación de varios



elementos nuevos o incluso el desarrollo de scripts actualizados en algunos casos. Además de este rediseño, Xanela necesitaba una nueva funcionalidad para controlar las luces de estudio a través de GPI, por lo que cuando un participante puntúa o falla, la iluminación general se pudiera volver roja o verde en todo el plató, enfatizando el resultado.

Sorprendentemente, el programa está controlado en su totalidad por un flujo de trabajo aparentemente muy sencillo, que involucra una sola estación de trabajo HP con una placa de video AJA y una tarjeta GPI Arduino. El software eStudio de Brainstorm se encarga de lanzar todos los gráficos,

efectos de sonido y activación de GPI que se requieren a lo largo de todo el programa.

"Es sorprendente que una configuración tecnológica, aparentemente tan simple, sea capaz de administrar todo el juego. El eStudio ha demostrado su capacidad y fiabilidad, y el equipo de Brainstorm está siempre disponible para apoyarnos en el día a día del programa".

Rafael Guardiola,
Director de
Pasapalabra,
Xanela Producciones

