



Tema 1

2024

Introducción a los Videojuegos

Asignatura: Introducción al desarrollo de videojuegos

Esteban Agustín Ibañez

DNI:47082637

Francisco Leonel Morla

DNI:42349449

Ivana Micaela Sagrero

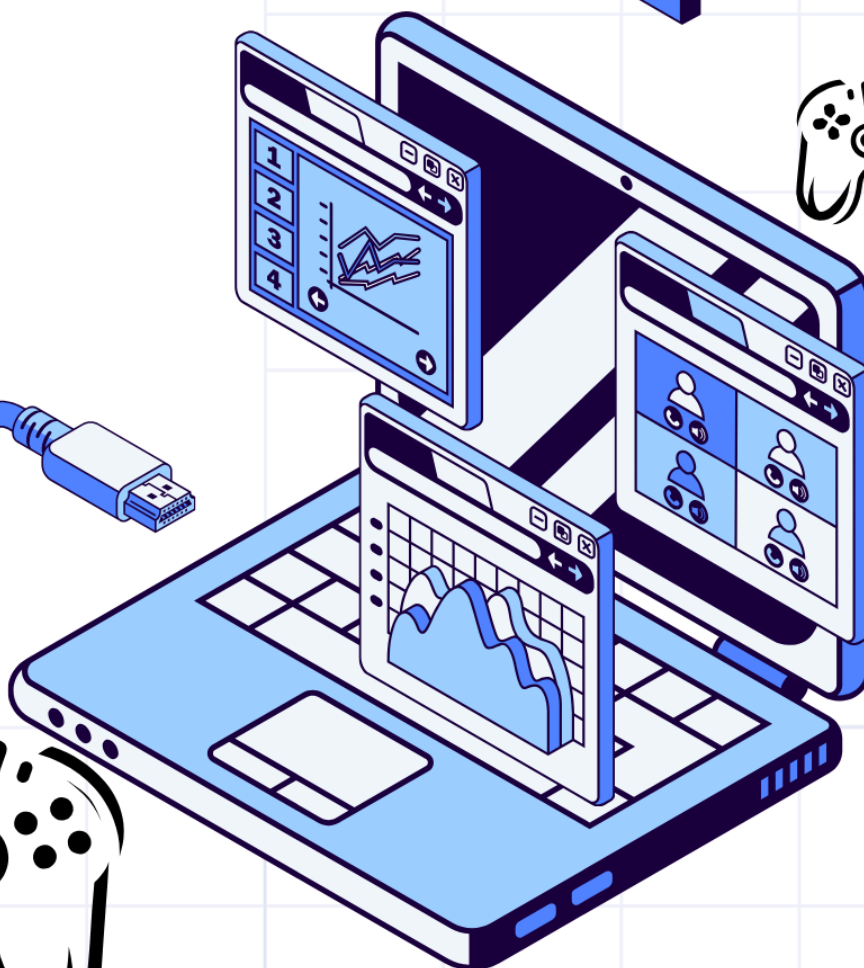
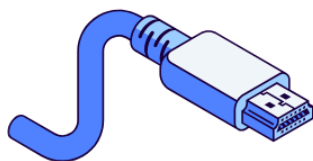
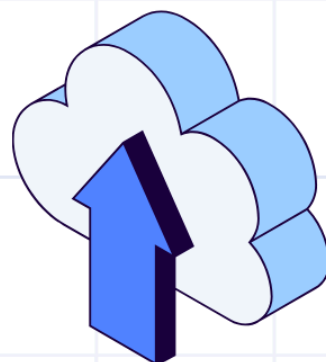
DNI:46323879

Luciano Karim Chimale

DNI:44281397

Tatiana Noel Yurquina

DNI:44350063



TAREA NRO. 1

Modalidad Grupal

Temas:

- Aproximación conceptual del Videojuego y sus componentes. Principales Plataformas. Historia general de los Videojuegos. La Industria del Videojuego (Actualidad y Perspectiva). La industria Indie: Concepto – Aspectos generales - Roles involucrados en el desarrollo. Jugabilidad (Gameplay): Concepto e importancia.

Pautas de Presentación:

- Las mismas se encuentran descritas en la sección “General” en el aula virtual en la sección “información”.

PUNTOS A DESARROLLAR

1- Teniendo en cuenta el documento “Videojuegos para la transformación social” de González Tardón:

- A. En la definición humanista formal ¿por qué se dice que *“El juego..., puede absorber por completo al jugador, sin que haya interés”*? Ejemplifiquen.
- La afirmación de que "El juego puede absorber por completo al jugador, sin que haya interés" se basa en la idea de que el juego tiene la capacidad de sumergir al jugador en una experiencia completamente absorbente y gratificante, independientemente de la presencia de un interés material o una motivación externa más allá del propio disfrute y de la satisfacción intrínseca de participar en el juego. Incluso cuando no hay un objetivo específico más allá como ganar puntos o desbloquear logros, los jugadores pueden sentirse profundamente comprometidos y absorbidos por la experiencia del mismo.
- Un ejemplo claro de esto se puede observar en la experiencia de jugar a un videojuego altamente inmersivo y absorbente. Tomemos, por ejemplo, un juego de rol de mundo abierto como "The Elder Scrolls V: Skyrim". En este juego, los jugadores se sumergen en un vasto mundo virtual lleno de aventuras, exploración y posibilidades. Pueden perderse durante horas en la exploración de paisajes impresionantes, la realización de misiones interesantes y la interacción con diversos personajes.
- B. Realicen un cuadro comparativo de los 4 enfoques de Juego: humanista, matemático, juegos de mesas y sociobiológica.

Aspecto	Enfoque Humanista del Juego	Enfoque Matemático del Juego	Enfoque de Juegos de Mesa	Enfoque Sociobiológico del Juego
Definición del Juego	Los juegos con un enfoque humanista suelen centrarse en aspectos del comportamiento humano, la cultura, la ética y la experiencia personal.	Juego con un conjunto de reglas que describen las acciones posibles de los jugadores bajo ciertas normas. Utilizan conceptos como números, patrones, algoritmos y lógica para su diseño y jugabilidad.	El juego implica la utilización de piezas móviles y/o marcadores, así como reglas predefinidas. Estos juegos pueden ser diseñados para dos jugadores o más, y a menudo fomentan la interacción social y la competencia amistosa entre los participantes.	El juego se describe como un conjunto de actividades placenteras, a menudo de naturaleza social, que imita las actividades serias de la vida real sin consumir fines serios.
Perspectiva	Se centra en la exploración de temas relacionados con la experiencia humana, las relaciones interpersonales, la ética y la moral.	La perspectiva se centra en el uso de principios matemáticos para crear desafíos, resolver problemas y proporcionar una experiencia de juego estimulante y educativa, con una estructura lógica y con reglas.	Excelente manera de socializar y conectar con otras personas. Disfrutar del desafío de enfrentarse a otros jugadores, demostrar sus habilidades, suerte, toma de decisiones y estrategias para alcanzar la victoria	Considera la relación entre el juego y las actividades serias de la vida real. Imitación de comportamientos naturales. Se centra en entender cómo reflejan y pueden influir en los comportamientos sociales y evolutivos de los seres humanos.
Enfoque de Análisis	Se centra en la experiencia del jugador y el significado del juego en la vida humana.	El análisis se centra en comprender la matemática y la formalización de las reglas del juego.	Analiza la mecánica del juego. Implica descomponer y examinar diferentes aspectos del juego para comprender su mecánica, su dinámica y su impacto en los jugadores	Examina aspectos como la interacción social, selección de roles y estrategias, las recompensas y costos, las dinámicas evolutivas y el impacto en el comportamiento fuera del juego, obteniendo una comprensión más profunda del

				papel de los juegos en la sociedad y la evolución humana.
Ejemplos	Juegos de roles, juegos de improvisación, juegos de fantasía.	Por ejemplo, un juego de rompecabezas, ajedrez.	Monopoly, Uno.	Juegos de simulación de supervivencia, Juegos de rol o simulación social.

C. ¿Cuáles son las 5 características básicas de la definición de Juego del autor?

- **Visión creativa única:** El videojuego del autor refleja la visión creativa única del desarrollador o equipo de desarrollo detrás del juego. Esto puede ser evidente en la narrativa, mecánicas de juego, estilo artístico, y en la experiencia general del juego.

Expresión personal: Se caracteriza por ser una expresión personal del autor o autores, transmitiendo sus ideas, emociones, y perspectivas a través del medio interactivo del videojuego.

Originalidad y singularidad: El videojuego del autor se distingue por su originalidad y singularidad en comparación con otros juegos. Puede introducir mecánicas innovadoras, abordar temas poco convencionales, o presentar una estética visual única.

Autenticidad y coherencia: Exhibe una autenticidad y coherencia en su diseño y ejecución, reflejando la integridad artística y creativa del autor. Cada aspecto del juego está cuidadosamente elaborado para transmitir la visión del autor de manera coherente.

Impacto emocional y significado: Busca crear una experiencia emocional y significativa para el jugador, y puede explorar temas profundos o provocar reflexión sobre aspectos de la vida real. El objetivo es conectar con el jugador a un nivel más profundo que simplemente entretener.

D. ¿Cuál es la definición de Videojuego del autor?

- La noción de "Videojuego del autor" se refiere a un tipo de videojuego donde la visión creativa, la dirección artística y la autoría del juego son atribuidas principalmente a un individuo o a un pequeño equipo de desarrollo. Donde se reconoce la influencia personal y creativa del autor en la obra final.

En un videojuego del autor, el diseñador o el equipo detrás del juego ejercen un control significativo sobre todos los aspectos de la creación del juego, incluyendo la mecánica de juego, la narrativa, el diseño de niveles, la música y la dirección artística. El objetivo es crear una experiencia de juego única y distintiva que refleje la visión y la creatividad del autor.

Este enfoque puede resultar en juegos que son altamente originales, innovadores y emocionalmente impactantes, ya que están impregnados de la perspectiva personal del autor y pueden abordar temas o estilos que son únicos para su visión artística. Los videojuegos del autor tienden a destacar por su autenticidad y coherencia, ya que reflejan la integridad artística del autor y su capacidad para crear una experiencia de juego cohesiva y significativa.

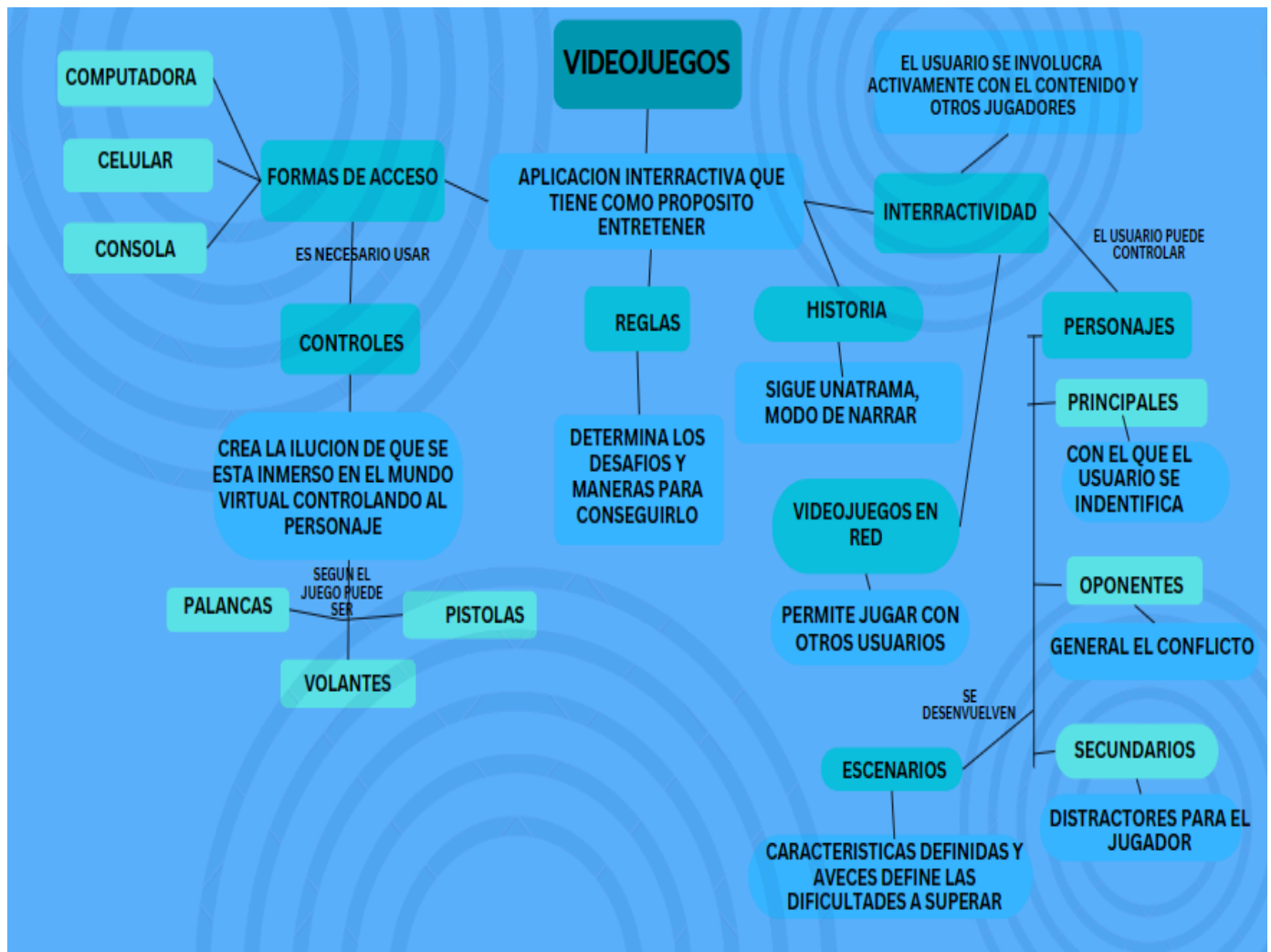
2- Teniendo en cuenta la definición de videojuego del punto 1d. Elegir un videojuego y verificar si cumplen las condiciones. Escribir breves observaciones de cómo cumple la condición.

Características	OK?	OBSERVACIONES
NOMBRE DEL VIDEOJUEGO: SUPER MARIO BROS.		
Programa informático?	si cumple con la condición	El juego de Super Mario Bros está programado en lenguaje ensamblador.
¿Con al menos una salida visual?	si cumple la condición	Contiene una salida visual y es por pantalla de máquina arcade con su respectivo sonido ambiental.
Respecto al juego:	si cumple la condición	Fue lanzado el 13/09/1985, para la consola Family Computer (Famicom) desarrollado y publicado por Nintendo, para Nintendo Entertainment System (NES). Es un videojuego de plataformas en 2D dentro del mundo del Reino Champiñón con el objetivo de completar niveles, conseguir monedas,

matar enemigos (los Goomba y su jefe final Rey Koopa "Bowser") y salvar a la Princesa Peach.

Objetivo?	si cumple la condición	El objetivo del juego se basa en completar todos los niveles, llegando al nivel final que es contra el Jefe Final "Bowser" y rescatar a la Princesa Peach.
¿Reglas?	si cumple la condición	Las reglas se basan en tratar de no morir evitando enemigos y pozos con ayuda de los potenciadores como la Flor de fuego y la estrella.
¿Retos?	si cumple la condición	El reto del juego es pasar todos los niveles llegando a la punta del asta de la bandera al final del nivel.
Elección?	si cumple la condición	Las elecciones se basan en las decisiones que tomas, donde y cuando saltar para avanzar con el nivel.
Refuerzo? Castigo?	si cumple la condición	El castigo sería al morir empezar de nuevo el nivel ya sea en el inicio o en un checkpoint. en cambio el refuerzo sería todas las monedas obtenidas como recompensa.

3 - Elaborar un mapa conceptual que abarque los conceptos presentados en el video 'Microaprendizaje: ¿Qué es un videojuego?' hasta el minuto 2:20. El mapa debe incluir los siguientes conceptos: videojuego, formas de acceso, interactividad, controles y sus tipos, reglas del juego, historia, variedades de personajes y sus roles, escenario, videojuegos en red.



4- Teniendo en cuenta el documento “Plataformas” de Ortuño Silva.

- a) ¿Cómo define el autor Plataforma relacionando conceptos de inputs, procesamiento u outputs?

El autor define a las plataformas como dispositivos electrónicos donde se pueden jugar a los videojuegos, donde las plataformas tienen un impacto en el uso de diferentes dispositivos que facilitan el intercambio de información.

El periférico de input o entrada: se define como la ejecución de la acción que se desee realizar dentro del videojuego, tales pueden ser los mandos, el teclado el uso dactilar en dispositivos androids, etc. Todos los medios posibles del cual podemos tomar el control total del personaje o objeto dentro del entorno virtual.

El periférico de output o salida: Se define como la interpretación visual o sonora de la acción ejecutada, por ejemplo dentro del videojuego la salida son las pantallas, parlantes, etc. todo lo que el jugador pueda percibir, escuchar o ver dentro del entorno visual.

- b) Los dispositivos móviles ¿para que tipo de juegos son apropiados? ¿Y si se busca experiencia realistas que plataforma recomienda el autor?

Los dispositivos móviles tienen los fines y funcionalidad de ser juegos casuales. ¿Porque son casuales? Son casuales porque sus mecánicas o jugabilidad no necesitan de extenso conocimiento o complejo uso, sino que van destinados a algo más simple, divertido y que no necesita dedicar mucho tiempo al juego. Estos juegos son clásicos en los dispositivos android los cuales se pueden mencionar; Mario Bros donde debes rescatar a la princesa peach del malvado rey bowser atravesando obstáculos, Candy Crush saga donde su objetivo es la combinación de dulces con misma color y forma, Plants vs Zombies donde se tiene que defender la casa del jugador a base de una buena defensa y varios como estos ejemplos. Si se busca experiencias mucho más realistas lo más recomendable y óptimo serían las PC gaming o consolas PS5 de última generación ya que sus plataformas varían sobre el realismo en videojuegos y lo que se intenta buscar según sea los estándares y categoría de juegos. Más que existe un problema de exclusividad en los juegos, donde la empresa desarrolladora solo publica el juego en una determinada consola, de esta forma surgen los éxitos de videojuegos conocidos como: Mario Bros «Nintendo»; Gears of war «Xbox» y God of War «Playstation».

- c) ¿Cuáles son las características distintivas entre consolas y PC Gaming?

Las características distintivas más comunes entre las consolas y las PC gaming, Las consolas son sistemas adaptados para usar su propio software dirigido a juegos en formato físico o descarga digital, están enfocados para un consumo en el hogar y soportan variedad de controles y accesorios que son configurados para las consolas, Los juegos de consola tienen una ligera variación de sistemas, esto dependiendo de la gráfica o la mejor definición HD, 4k, 1060p, 60fps, etc.. también influye la forma de programación.

En cambio las Computadores tienen la particularidad de no ser un hardware dedicado a videojuegos, esto le da varias diferencias con las consolas, la primera es que existen variedad de Configuraciones, así también se pueden lograr resultados más satisfactorios y óptimos a nivel gráfico y de procesamiento, ya sean los famosos Shaders, RTX, etc... ya que el computador puede ser superior y llevar al videojuego a otros niveles de calidad. También que los juegos en computador se juegan con teclado y ratón, aunque existen demasiados adaptadores. Una ventaja clave es que puede correr juegos antiguos en computadores no tan poderosos. Los principales sistemas operativos para videojuegos son, Linux, Mac OS X y Windows.

- d) Para el autor ¿ porque los smartphones son la mejor elección como plataforma para los programadores iniciales en términos de los modelos "3D low poly" y monetización?

Para el autor los smartphones son un mercado , que tiene años creciendo gracias al desarrollo de apps, que pese a ser un canal principal de comunicación, se puede utilizar como contenidos interactivos en los sistemas, además mientras el tiempo transcurre al paso se van mejorando los hardwares, también las capacidades de los hardwares van aumentando, y así en celulares de gama media se pueden correr juegos en 3d con gráficas semejantes a las generaciones de ps2 y ps3, y que en la última generación hay teléfonos dedicados al gaming que corren juegos como; PUBG mobile , COD Warzone, Fortnite Battle Royale, Pokemon Go, etc... todo en su máximo rendimiento posible para una mejor experiencia sonora y gráfica. De aquí partimos con una idea de que mientras más gama mejor será el teléfono. También es importante recalcar que el smartphone es la mejor elección de desarrollo inicial, ya que esta plataforma permite crear jugo que no necesitan extensos requerimientos técnicos de desarrollo. Por ejemplo usar modelos 3d low poly(polígonos bajos) que pueden ser creados en una computadora promedio provocando menor tiempo de desarrollo y a un buen precio logrando un recaudo de presupuesto inicial y lo interesante que lo deduce como mercado moderno que son las monetizaciones, a través de anuncios que se presentan dentro del videojuego, como forma de banners o rich media ads. Por medio de compañías como AdMob, Unity Ads, etc.. ya que cada vez que el jugador da click en ellos el desarrollador se lleva una cantidad de ganancia. Y por esto se considera un mercado creciente.

5- Teniendo el punto 1 d, 3 y 4a unificar y proponer su definición de videojuego.

Los videojuegos son aplicaciones interactivas que tienen como propósito entretener, en ellos un individuo o un equipo de desarrollo detrás del juego ejerce un control significativo para su creación, incluyendo el input (mecánicas, reglas) la ejecución de la acción que se desee realizar dentro del videojuego y el output (narrativa, niveles, música, escenarios y personajes) la interpretación visual o sonora de la acción ejecutada. El objetivo es crear interactividad con el usuario por intermedio de plataformas (computadoras, celulares, consolas) que hacen que se involucre con el contenido y otros jugadores (videojuegos en red).

6- Cuáles son los elementos clásicos de un videojuego según el apunte de clase.

Según el apunte de clase los elementos clásicos de un videojuegos son:

- La jugabilidad, que se refiere a la calidad del juego respecto a sus reglas de funcionamiento y su diseño. Es la capacidad para mostrar y ejecutar de forma clara y sencilla las interacciones entre los elementos que conforman el juego y el usuario/jugador. Por tanto, incluye todas las experiencias del jugador cuando interactúa con el juego.

También se podría decir que es el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble ya sea solo o en compañía de otros jugadores.

A la hora de analizar la jugabilidad únicamente se presta atención a las mecánicas del juego y la experiencia del jugador

- Los gráficos, que son los elementos visuales encontrados en el escenario, personajes, objetos y efectos visuales, desempeñan un papel importante en el desarrollo y ejecución de un videojuego, los colores, animaciones, gráficos y detalles pueden crear una experiencia visualmente atractiva para el jugador a tal punto que puede ser envolvente y sumergirnos más en el mundo del videojuego, también nos pueden transmitir información importante sobre el juego, como la ubicación, salud, puntos de referencia o peligros
- El sonido, que abarca música de fondo que acompaña el juego y efectos de sonido, por ende cuando hablamos de diseño de sonido, no sólo nos referimos a la banda sonora de un título, con sus diferentes temas y fanfarrias, sino a toda clase de sonidos que encontramos en un videojuego, desde el ruido de nuestras pisadas en una obra, hasta los sonidos contextuales de las ventanas de un título, incluyendo, por supuesto, las diferentes melodías que podemos escuchar en cada videojuego, o las voces de los personajes que aparecen en ellos. se habla tanto de la sonido en la introducción del juego como el sonido de caída de un objeto, dependiendo el diseño que se planea desarrollar

El sonido para un videojuego debe ser un acompañamiento para el jugador, pero en ningún caso puede distraerlo de la trama principal del juego. Los usos más comunes del sonido dentro del videojuegos son para contextualizar una acción, por ejemplo caminar; definir un espacio; por ejemplo título del género survival y para crear una atmósfera concreta, por ejemplo alertar una situación de peligro

- La historia o trama, guía al jugar a través del juego, por ende la narrativa en los videojuegos es fundamental para crear experiencias memorables y emocionantes para los jugadores. La historia puede ser simple o compleja, y puede involucrar personajes, eventos y objetivos específicos. La historia en los videojuegos desempeña un papel importante, ya que brinda contexto, personajes y una narrativa

que engancha a los jugadores. La combinación de una historia bien desarrollada y una jugabilidad sólida puede hacer que un juego sea verdaderamente inolvidable. Los juegos que tratan temas sociales y políticos también pueden ser una poderosa herramienta para la reflexión y el cambio. Existen muchas maneras de contar una historia: de un modo más cinematográfico, más interactivo, etc

- Los personajes, son los seres que aparecen en el juego y que el jugador puede controlar o interactuar con ellos. Los personajes pueden ser humanos, animales, criaturas fantásticas, robots, entre otros. Cada personaje tiene características específicas, como habilidades, fortalezas y debilidades, que lo hacen único. Se utilizan sus habilidades para avanzar en el juego. Los personajes también pueden ser utilizados para interactuar con otros personajes y elementos del juego
- El mundo o entorno, es el entorno en el que se desarrolla el juego, puede ser un mundo de fantasía o una representación de la vida real. El mundo puede ser grande o pequeño, puede tener diferentes niveles o etapas, y puede tener elementos interactivos como puertas, interruptores, y secretos por descubrir. Es esencial para la inmersión del jugador. El mundo puede ser explorado para descubrir secretos y elementos ocultos, y puede ser utilizado para avanzar en la trama del juego. La creación del entorno de un juego es la fase que deriva y une a todos los demás elementos de un videojuego, por lo cual es importante que los diseñadores y los artistas piensen detenidamente esta parte del desarrollo, ya que establece el tono y dicta el ambiente de este
- Los objetivos: El objetivo del juego es la meta o el propósito que se persigue al jugar. Es la razón principal por la cual los jugadores se involucran en el juego y guía todas sus acciones y decisiones. A través del objetivo del juego, se establece un sentido de propósito y dirección, lo que hace que el juego sea desafiante y entretenido. El objetivo puede variar según el tipo o género de juego, como acción, estrategia, aventura, resolución de acertijos, entre otros.
El objetivo del juego puede ser múltiple y puede incluir varios subobjetivos que los jugadores deben alcanzar para completar el juego en su totalidad. Algunos ejemplos de objetivos comunes pueden ser: llegar a la meta antes que los demás jugadores, acumular cierta cantidad de puntos, resolver un misterio o enigma, encontrar un tesoro, construir y administrar una ciudad, entre otros
- Interfaz de usuario (UI): La interfaz en los videojuegos son todos los tipos de dispositivo e información que permiten al jugador tomar el control del juego y operar en él. En el mundo de los videojuegos la interfaz se encarga de traducir el espacio físico a uno digital, es decir, es la frontera entre el usuario y el videojuego, para que el jugador siga interactuando, necesitamos traducir del espacio físico al digital de

forma que el jugador olvide y realmente crea que esta en el videojuego. Los diferentes componentes que podemos encontrar en la interfaz son:

- Los inputs (de lo físico a lo digital): Son todo el conjunto de activadores de control para hacer acciones entre los que encontramos, como por ejemplo; el teclado, el mouse, etc
- Los outputs (de lo digital a lo físico): Son las características en pantalla que permiten al jugador saber su estado actual y cualquier información crítica del videojuego que nos permita poder tomar decisiones, como por ejemplo; el sonido, la vibración, etc

7- Opcional: Investigación: Luego de una búsqueda por la WEB explique con sus propias palabras que entiende por “3D Low Poly” . ¿juegos con este estilo que haya jugado?

Luego de una investigación por varias páginas informativas de la web entendemos que 3D Low Poly es una técnica de modelado 3D con un número muy bajo de polígonos es decir, elementos geométricos que tienen pocas caras o vértices, como las esferas, los cilindros o los cubos

Low poly se traduce al castellano como “bajo poligonaje” y permite una menor resolución en sus composiciones, lo que da como resultado una apariencia estilizada y geométrica. Por su naturaleza tiene pocas caras y pocos vértices, dándole al objeto una apariencia más simple y minimalista.

Se trata de un estilo de modelado en creciente tendencia dentro de la animación, ya que la simplicidad de este tipo de modelado permite que los artistas y desarrolladores puedan crear modelos más rápidamente. Además al utilizar un número reducido de polígonos se consigue reducir la carga de procesamiento, por lo que permite que se puedan ejecutar en hardware menos potentes del mercado, y por tanto llegar a un mayor público.

Algunos juegos con este tipo de técnica de animación que se pueden mencionar son: Superhot, Untitled Goose Game y Firewatch.

8- Analizando el material audiovisual "La TERRIBLE CRISIS de los VIDEOJUEGOS del 83"

a) ¿Porqué se dice que los jugadores, en el negocio de los Arcade en los 80s, provocaron que ya no funcionara? ¿Cómo afectó a la industria?

Los jugadores en los 80's provocaron un gran problema en el negocio arcade, ya que los jugadores se volvían expertos/profesionales en los videojuegos arcades que con una moneda pasaban más de veinte minutos en la máquina que generaba pocas ganancias a los locales de arcade y a causa de esto de una forma ilegal , varios informáticos se dedicaban a agarrar esas máquinas arcade donde las volvían más complejas, difíciles o imposibles de completar, pensando que esto generaría más ganancias en los arcades, cosa

que a muchos les disgustó por que. Si un juego es fácil se torna aburrido, si un videojuego se torna difícil se convierte en frustrante, a causa de esto es que la industria de los videojuegos arcade cada vez iba decayendo hasta la llegada de las consolas en casa.

b) ¿Cuáles fueron las causas de la debacle de Atari? ¿Qué permitió las "Third Parties"? ¿Cuánto era el tiempo de desarrollo promedio de los juegos? ¿El juego ET (1982) cómo se relaciona con las causas?

Las causas de la decadencia de Atari fueron varias , pero las más importantes fueron las siguientes que mencionare a continuación

El patentamiento: Si bien Atari lanzaría una consola llamada (Atari 2600) la cual el peor error fue el no patentar la consola que prohibiría las copias piratas o clones similares. lo que llevó al límite fue la saturación de consolas en exceso , provocando a los consumidores varias opciones pero que solo tenían cambios mínimos o una pequeña mejora significativa, causando que las personas se cansaran de ver tantas consolas. También que los videojuegos que sacaban eran muy simples, de poco esfuerzo. Entonces esto provocó un golpe a las ventas y más a las empresas quienes producían grandes copias y a falta de ventas bajaron los precios, pero esto no les sirvió de nada y esto conllevó al cierre de varias empresas de la época. También que las empresas empezaron a utilizar los videojuegos como forma de publicidad gratuita a base de manchar los videojuegos.

Third Parties: otra mala jugada de Atari fue que no daba créditos a sus mejores informáticos por que quería tenerlos (seguros), de esta parte varios informáticos expertos abandonan Atari y crean una empresa llamada (ACTIVISION). Donde Atari no le gusto eso, al ver esto demandaría a Activision , el cual Atari perdió el caso y en 1982 se volverían legal las Third Parties que era que cualquier persona puede crear videojuegos en su consola. Y provocó el exceso de videojuegos.

El tiempo de desarrollo de los videojuegos en esa época eran de 6 a 9 meses aproximados. Por eso El juego de ET, tuvo la mala suerte de ser creado en una época difícil para los videojuegos, ya que la gente se estaba hartando de ellos. Como la película fue un éxito en taquilla iba a tener repercusión para bien o para mal, pero fue para mal ,el videojuego no superó las expectativas por ser demasiado simple además no había control de calidad. Atari en un intento desesperado llaman a Howard Scott el programador favorito de atari para desarrollar el juego de E.T dándole 2 meses de desarrollo (Julio-Agosto) por que tenían previsto lanzarlo en Septiembre y se crearon 5 millones de copias las cuales 1,5 Millones fueron vendidas las cuales produjo problema a las ventas, tanto que los cartuchos que no se vendieron se enterraron en el desierto de Nueva México. cuando fue anunciado fue odiado por mucha gente , tanto que fue cancelado desde antes que llegara a las tiendas.

c) ¿ Cuáles fueron las consecuencias en la industria entre 1983-1985? Opinión: ¿ Podría repetirse hoy en la industria?

Las consecuencia de la crisis del 83 provocaron la deploración del mercado y cierres de varias empresas, que en la decadencia empresas como atari tuvieron que reducir los desarrollos también vender muchas de sus divisiones y que desaparecieron en 1983. Todos los medios decían que los videojuegos eran una moda pasajera y durante ese tiempo de 1983 hasta el 1985 no hubo nada de actividad en los videojuegos provocando la desaparición de los videojuegos en Estados Unidos, La palabra consola era un sinónimo de lo peor que pudo haber pasado.....

En mi opinión el tema de la crisis podría y sigue sucediendo. En la actualidad hay varias empresas que están llevando a los videojuegos por mal camino o malas acciones, entre ellas ; Valve, Mojang, Supercell, etc... provocando que los jugadores estén en contra de las acciones , tales como, Malas actualizaciones, Contenido Basura, Abuso en las micro-transacciones, Poca seguridad,Poca moderación, Poco contenido, Poco esfuerzo, Poco interés, etc... puede volver a suceder la crisis pero no sería el fin de los videojuegos. Sino seria algo mas como una protesta hacia esas empresas donde ven a los videojuegos como formas de patrocinar productos como las actuales (Colaboraciones) y demás.

9- Analizando el material audiovisual "Como Nintendo salvo a los Videojuegos"

a)¿Cómo Nintendo realizó el control de calidad usando su chip de bloqueo?¿Como evito que los VJs sean una moda pasajera?

Para evitar la gran saturación y baja calidad que había en los videojuegos, necesitaban tener un control de calidad bastante estricto. Si otra empresa quería desarrollar para su consola, tenía que pasar por un sello de calidad (sello dorado) aprobado por la misma Nintendo. Si el videojuego desarrollado no tenía la calidad suficiente, Nintendo lo rechazaba. Lo que hizo Nintendo para que esto se llevara a cabo fue crear un chip llamado chip 10NES, un sistema de bloqueo que impedía el funcionamiento de software no autorizado por Nintendo. Se dieron cuenta de que la gente no estaba cansada de los videojuegos, sino de los malos videojuegos, y empezaron a crearlos con la intención de que fueran divertidos y de calidad, así evitando que sean una moda pasajera.

b) ¿Qué estrategia de marketing usó Nintendo para que su NES para que el público no lo considere "otra consola más"? ¿Qué era Zapper y ROB?

Contrataron a personas para rediseñar su consola, encargando quitarle todo lo que la hiciera parecerse a una consola, dejándola con un color opaco y gris. La llamaron NES, que significa "Nintendo Entertainment System" por que en español significa sistema de

entretenimiento nintendo, vendiéndose como un juguete con accesorios como el Zapper (una pistola) y el ROB (Robot) que servían para interactuar con la pantalla.

c) ¿Que caracterizaban los juegos de Nintendo en cuanto a su diseño? ¿Algunos de los éxitos?

Hicieron el primer juego de plataformas que permitía a un personaje saltar, descubrir los escenarios a medida que el personaje avanzaba, característicos sonidos y temas musicales, y el cuidado de las animaciones.

Algunos de sus éxitos: Donkey Kong, Super Mario Bros, The Legend of Zelda, Kid Icarus, Metroid.

Conclusión:

1- Apellidos Nombres, DNI, Conclusión: agregar conclusión, cada uno con sus datos

Alumno:Sagrero Ivana Micaela, **DNI:** 46323879

A Través del desarrollo, investigación, lectura, comprensión de los temas en este trabajo práctico y la comunicación con mis compañeros de equipo, llegue a la conclusión de que el concepto de todo lo que rodea la palabra videojuegos es muy amplio, incluso también la palabra juego que puede relacionarse según su enfoque en distintos ámbitos, como humanista, juegos de mesa, matemática y sociológica, y de contar con sus propias características.

A pesar de la gran cantidad de videojuegos que existen, todas tienen como objetivo principal entretener al usuario incluso si, según Gonzales Tardon, no tienen interés.

Además, dependiendo el autor, su análisis y tipo de videojuegos puede contar con una gran variedad de características, pero las comunes y principales son los objetivos, interfaz del usuario, mundo, personajes, historias, jugabilidad, sonido y gráfica. Incluso estas mismas características tienen una gran variedad entre ellas, por ejemplo los personajes pueden ser secundarios, oponentes o principales; la jugabilidad puede depender de los controles y interactividad; la interfaz del usuario depende de las formas de acceso y plataformas, que pueden llegar a ser computadoras, celulares, consolas y sus respectivas entradas y salidas que cuentan con sus propias características; también los gráficos con una gran cantidad de probabilidades y elecciones a la hora de desarrollar un videojuego que puede llegar a ser incluso 3D low poly.

Sin embargo para llegar a ser lo que se conoce como videojuegos hoy en día tuvo que tener una creación y ciertas dificultades. A través de la industria de Arcades los juegos empezaron a ser más aburridos ya que los jugadores se volvieron expertos, además Atari al no patentar las consolas, le deba el derecho a cualquiera a fabricarlas por lo que más de

una estaban mal hechas o con dificultades imposibles de realizar, esto llevó a muchas industrias a cerrar por la caída de compras y el descontento de los jugadores. la industria de videojuegos pudo llegar a su fin si no hubiera sido por Nintendo que patentó su consola por lo cual ya no cualquiera podría realizarla sin una autorización por la misma.

Alumno: Ibañez Esteban Agustin, **dni**(47.082.637);

Mi conclusión sobre los videojuegos sería más que nada una definición mía.

«Los videojuegos son un arte maravilloso visual y gráficamente, con potenciales ilimitados para el razonamiento humano donde puedes expresar tu arte, emociones y sentimientos a base de modelos y códigos en el que demuestras tus capacidades y tu intelecto. donde existe la conexión de sentirse sumergido en varios mundos y convivir con las personas que comparten un gusto similar, en varias épocas y contextos»

Si bien el Software y el Hardware han avanzado demasiado, no cabe duda que los videojuegos es el futuro de la tecnología más que nada en la forma del mercado o marketing las necesidades de la actualidad son la innovación y la innovación va de la mano con el entretenimiento y el consumo, tanto que ninguna de las 2 no puede sobrevivir sola.

Alumno: Chimale, Luciano Karim **DNI:**44.281.397;

Mi conclusión sobre los videojuegos es qué podemos encontrar dentro de todo el desarrollo detrás de un videojuego, una buena historia detrás hace que pueda ser gratificante la experiencia al jugar, manteniendo a los jugadores entretenidos y generando una motivación externa más allá del propio disfrute.

La forma de innovar en las historias de los juegos puede ser muy entretenida, el poder sumergirte en una gran historia y sentirte identificado con ciertos personajes que vayan explorando sus capacidades, conociendo sus puntos fuertes y débiles, atravesando desafíos y retos. Todo esto en conjunto hace que cada juego sea un mundo diferente, que cada jugador encuentre su juego definitivo.

Hay diferentes tipos de enfoque en los videojuegos que pueden ayudar a que cada usuario encontrar su tipo de juego con en que se sienta más cómodo, los enfoques de los videojuegos son; enfoque humanista del juego, enfoque matemático del juego, enfoque de juegos de mesa, enfoque sociobiológico del juego:

-Enfoque de juegos de mesa(excelente manera de socializar y conectar con otras personas, para enfrentarse entre sí demostrando sus diferentes toma de decisiones y estrategias para alcanzar la victoria),

-Enfoque matemático del juego(uso de principios matemáticos para crear y resolver desafíos con una estructura lógica con reglas),

-Enfoque humanista del juego(se centraliza en los temas relacionados con la experiencia humana, las relaciones interpersonales, la ética y la moral),

-Enfoque sociobiológico del juego(se relaciona con actividades de la vida real, imitando comportamientos naturales y se centra en entender cómo reflejan los comportamientos evolutivos del ser humano).

Los diseñadores de un videojuego ejercen un control en general significativo sobre todos los aspectos de la creación del juego, incluyendo diseño de escenarios de cada nivel, la música de fondo, las mecánicas del juego, la narrativa y por último la dirección artística del autor.

El enfoque puede ser altamente original e innovador, tienden a destacar por su autenticidad y su capacidad para crear una experiencia única de juego cohesiva y significativa.

Alumna: Tatiana Yurquina, **dni:** 44350063

En conclusión las definiciones de videojuego aun desde distintos enfoques buscan que el conjunto de sus elementos sea gratificante, consiguiendo así versatilidad y también por ser bastante común que los usuarios tengan acceso a plataformas digitales en su mayoría.

Aunque por supuesto para lograr llegar a la jugabilidad, detrás debe de haber un proceso narrativo, mecánico y artístico.

Alumno: Francisco Leonel Morla **DNI:** 42349449

Mí conclusión es que los videojuegos están a la vanguardia de la tecnología, impulsando avances en hardware y software, han evolucionado enormemente en términos de gráficos, sonido, jugabilidad y narrativa. La tecnología ha permitido la creación de mundos virtuales cada vez más realistas y envolventes. La industria de los videojuegos impulsa la innovación en áreas como la computación gráfica, la realidad virtual, la computación en la nube y la transmisión de datos así como la implementación de características como la realidad virtual y la inteligencia artificial.

Los videojuegos pueden ser vistos como una forma de expresión artística y cultural que refleja y moldea los valores, creencias y experiencias de la sociedad. A través de la narrativa, la música, el diseño de niveles y los personajes, los videojuegos exploran temas profundos como la moralidad, la identidad, la libertad y la justicia, ofreciendo a los jugadores la oportunidad de reflexionar y explorar aspectos de la condición humana, pueden influir en el comportamiento humano y la cognición de varias maneras, pueden ser vistos como una extensión de los instintos humanos de exploración, competencia y cooperación, proporcionando un entorno para satisfacer estas necesidades en un contexto virtual incluyendo la estimulación de la curiosidad y el desarrollo de habilidades sociales.

Proporcionando un entorno ideal para el desarrollo de habilidades matemáticas, como el cálculo mental, la resolución de problemas y la geometría. Muchos juegos requieren que los jugadores realicen cálculos rápidos, tomen decisiones estratégicas y comprendan conceptos matemáticos para avanzar en el juego. Pueden ser utilizados para fines terapéuticos, educativos y de entretenimiento, y su impacto psicológico varía según el contenido y el contexto de juego. Además, los videojuegos educativos específicamente diseñados pueden ayudar a fortalecer las habilidades matemáticas de los jugadores de una manera divertida y atractiva.

Lo cual puede conllevar repercusiones o beneficios en otros campos más allá del entretenimiento.