

| | |
|--|--|
| Nombre: Tabata Nicole Cuenca Villar | Matrícula: AI02931267 |
| Nombre del curso: Conceptualización de Videojuegos | Nombre del profesor: Claudia Lorenzo Muradás. |
| Actividad: "Estilos visuales" | # De Actividad: 3 |
| Fecha: 16 de Febrero 2021 | |
| Instrucciones: En una empresa desarrolladora de videojuegos están solicitando determinar los estilos visuales para sus siguientes desarrollos: <ul style="list-style-type: none">• Educativo: de 3 a 6 años.• Acción: de 10 a 15 años.• Acción: de 18 años en adelante.• Deportes: de 12 a 23 años. <ol style="list-style-type: none">1. Con base en esta información deberás crear el estilo visual para cada uno de los géneros utilizando al menos tres imágenes que lo describan.2. Colocar una descripción de mínimo cinco renglones que incluya en qué consiste el estilo visual, y qué es lo que se pretende transmitir.3. Elaborar una conclusión de al menos media cuartilla sobre la importancia del estilo visual en un videojuego.4. Conjunta tu información en un documento. | |

CONCEPTUALIZACIÓN DE VIDEOJUEGOS

Actividad 3 “Estilos Visuales”

POR: TABATA NICOLE CUENCA VILLAR

En una empresa desarrolladora de videojuegos están solicitando determinar los estilos visuales para sus siguientes desarrollos:

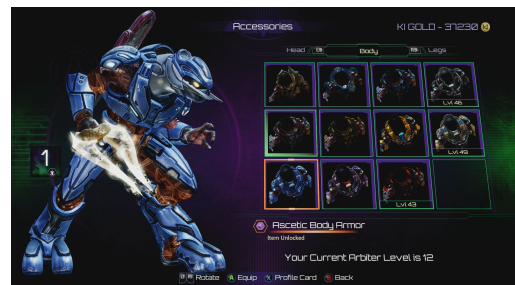
- **Educativo: de 3 a 6 años.**

- Juego educativo interactivo, bidimensional, musical con instrumentos, exagerando los personajes u objetos, contiene una estética colorida y animada, siendo así más llamativo visualmente. Únicamente se interactúa con los objetos en el juego, no tendrá una historia en específico. Les ayudará a crear estilos musicales distintos y únicos dependiendo del gusto del usuario. Disponible en dispositivos móviles.



- **Acción: de 10 a 15 años.**

- Juego con animación estilo 2D, de combate con personajes variados, distintas habilidades y personalidades. Capacidad de personalizar a sus avatares, multiplataforma online, sus escenarios serán interactivos utilizando objetos del mapa como ítems, desafíos que inciten a desbloquear nuevos diseños de personajes únicos recompensando el esfuerzo y experiencia.



- **Acción: de 18 años en adelante.**

- Videojuego modo mundo abierto, online multiplayer, incita a explorar, variedad de escenarios. Estilo futurista, interactivo. Basado principalmente en la época medieval, donde deberás completar tareas, desafíos y misiones eliminando a contrincantes en específico, dentro del campo de juego o círculo de contactos. “Cazarrecompensas medieval”.



- **Deportes: de 12 a 23 años.**

- Juego de baile estilo retro con plataforma de movimientos, incluyendo desafíos de distintos tipos de baile como freestyle, breakdance, etc. También podrás competir contra otros usuarios de modo online, cooperativo o rivalidad. Tienes la opción de agregar tu propia música y grabar tus propios pasos de baile.



Elaborar una conclusión de al menos media cuartilla sobre la importancia del estilo visual en un videojuego.

Al momento de crear un videojuego es esencial tener en mente a quién va dirigido y a corde a ello cuál será la trama o enfoque inicial del juego para que este sea indicado y apropiado para cada público en específico. Ya que al tener esto en mente es mucho más sencillo plantearnos una idea de si este tendrá aceptación tanto en el mercado como en su público. Los gráficos y clasificaciones también son una fase importante de un videojuego, ya que hay distintos tipos de gustos en las comunidades de los jugadores. Cada uno de estos pasos es importante, ya que teniéndolos en mente hay menos probabilidades de meter la pata a la hora de sacar un nuevo videojuego a la luz y evitar los malos entendidos.