

Generación de gráficos de 8 bits

Nombre: Pablo Acker Mancilla

Código: 61203

Materia: Infografía

Docente: Ing. José Eduardo Laruta

Fecha de entrega: 18/08/23

**La Paz – Bolivia**

# Resumen y puntos clave del video. –

**El** video explora fundamentos y desafíos de diseño y programación de juegos similares a través de las limitaciones gráficas y técnicas de las consolas y PC anteriores.

Los oradores enfatizaron la importancia de la creatividad y la optimización en la creación de juegos atractivos con recursos limitados.

Además, se analizan conceptos clave como la simplificación gráfica, la planificación estratégica y cómo los desarrolladores pueden lograr resultados impresionantes dentro de las limitaciones de una estética retro.

Este video nos muestra una visión diferente pero más precisa de cómo las limitaciones impulsan la innovación y cómo el diseño fundamental de los juegos sigue siendo relevante incluso en la era digital actual.

# Opinión:

Fue muy divertido ver qué grandes juegos se pueden hacer con solo 8 bits.

Aprendí mucho sobre cómo los desarrolladores mayores tienen que ser realmente creativos para superar las limitaciones técnicas y aún así hacer grandes juegos. La forma en que el presentador explica cómo simplificar los gráficos y optimizar el diseño para obtener excelentes resultados es genial.

Me hizo darme cuenta de que la planificación y el pensamiento estratégico son necesarios para crear un juego atractivo.

Definitivamente creo que este video muestra que la creatividad puede prosperar incluso con limitaciones técnicas y me inspira a considerar más aspectos al crear mis propios juegos.