



ANALISIS DE LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS DURANTE LA CARRERA PARA SU IMPLEMENTACION EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

DESCRIPCIÓN BREVE

Dentro de este documento podremos encontrar una guía básica sobre como apoyarnos en la retícula escolar de una universidad de las áreas de tecnologías como puede ser Tics, Sistemas, Computación, Programación, entre otras, con el fin de realizar proyectos personales enfocados en el área de videojuegos

Gregorio Castillo Jr 19580589

Instituto Tecnológico de México
Instituto Tecnológico de Reynosa
Taller de investigación 2
Josefina Altamirano Herrera

Pregunta principal

1.-¿Cuáles son las carreras más afines y sus retículas a lo que el análisis se plantea?

Desarrollo de software, diseño gráfico y multimedia, animación, sonido y música, serian carreras completamente enfocadas en el desarrollo de videojuegos, sin embargo, Podemos encontrar conocimientos similares en carreras como Tics, Electrónica, Pintura, Modelado 3d, matemáticas, psicología, comunicación y negocios.

Preguntas Secundarias

2.-¿Por qué nos interesa abordar las carreras anteriormente mencionadas?

Principalmente porque estas carreras no están enfocadas, sin embargo, muchas personas entraron a estas pensando que podrían estar mas cerca de desarrollar este tipo de softwares, sin embargo, son solo algunas materias las que les brindan esta posibilidad.

3.-¿Son estas carreras específicamente las que nos permitirán aprender sobre desarrollo de videojuegos?

No, esto debido a que su enfoque no es exactamente hacia el desarrollo de videojuegos, pero el contenido de la retícula, en algunas partes se puede extrapolar a lo que sea de nuestro interés para empezar proyectos pequeños y de desarrollo personal en el área de desarrollo de videojuegos.

4.-¿Qué otras áreas tenemos que cubrir para llevar a cabo un videojuego además del aspecto de programación?

Apartándonos un poco de lo que es el enfoque de esta carrera (Tics), también necesitamos conocimientos (dependiendo el tipo de juego), entre ellos, tenemos que cubrir aspectos que no están abordados en la retícula, como lo es el art desing, level design, musica, modelado 3d, guion y producción y animación.

5.-¿Dónde podemos encontrar información en caso de “estancarnos o perdernos” dentro de toda esta información?

Existen en internet muchas formas de adquirir conocimiento incluso sin estar estudiando una carrera, esto debido a que la comunidad de video jugadores es muy amplia y robusta, permitiendo encontrar cursos de acuerdo a nuestras necesidades tanto en plataformas de paga, como gratis en YouTube o foros de internet, donde podemos apoyarnos para solucionar problemas o no sepamos que es lo siguiente que tengamos que hacer.

6.-¿Cómo es que podemos empezar con proyectos con pocos o nulos conocimientos?

Lo más difícil de todo esto es empezar, esto debido a que nos puede generar pavor las interfaces y todo lo que el desarrollo implica, sin embargo, es necesario “jugar” con este tipo de sistemas, con el fin de familiarizarnos y poder tomar confianza para seguir usándolos, de forma que también podemos buscar contenido acerca de todos estos sistemas.

7.-¿Qué tan difícil es dar este arranque a la hora de trabajar solo y de igual forma estando acompañado?

Muchas veces podemos pensar que un proyecto de estos son completamente imposibles, y si bien es muy difícil puesto que muchas veces uno mismo tiene que enfocarse en hacer absolutamente todo, esto con simple dedicación y esfuerzo puede salir adelante, es importante contar con el entusiasmo para trabajar en este tipo de proyectos puesto que son bastante complejos, llevan un tiempo largo de producción, tiempo en el cual podemos desanimarnos por los largos tiempos de espera, también podemos apoyarnos, de amigos, o desarrolladores externos en grupos para facilitarnos el trabajo, así alguien que su área mas fuerte es la de código, no tiene que estar aprendiendo diseño, y puede brindar el 100% de sus recursos a su área, también es importante empezar con proyectos pequeños, esto para poder ir dominando poco a poco los aspectos tanto del motor grafico como del mismo desarrollo.

8.-¿Cómo es que podemos evitar perder el enfoque de nuestros proyectos?

Lo mas sencillo para mantenernos enfocados es dedicar anqué sea un poco de tiempo a este desarrollo (hablamos incluso de 5 minutos o una sola acción), si bien se puede retrasar el tiempo de producción, esto nos mantendrá al tanto de que no es un proyecto abandonado, así, podemos solamente agregar un archivo, o cambiar un pequeño detalle de un personaje y sentir que avanzamos un poco con lo cual podemos ir inspeccionando elementos del trabajo y replantearlos si es necesario.

9.-¿Cómo nos ayuda esto visto de un enfoque desde adentro hacia afuera?

Con este tipo de proyectos, podemos demostrar la disciplina y el entusiasmo por las áreas de nuestro agrado, si bien puede ser que una empresa no nos contrate para desarrollar videojuegos, esta puede ver nuestro avance y habilidades ya sea en aspectos de diseño, programación, ordenación, estructuración, entre otros, siendo así que nos permite tener un curriculum fuerte para obtener un trabajo en caso de necesitarlo.

10.-¿Qué conocimientos nos sirven de esto para extrapolarlos a otras áreas en caso de ser necesarios?

Si habría que remarcar el área más significativa del desarrollo de videojuegos, este sería sin duda la programación ya que este aspecto hoy en día, es demasiado valorado en el mercado laboral, permitiendo aplicar conocimientos básicos de programación en áreas de una empresa que lo necesite, si bien no estaremos haciendo que un personaje realice una acción, podemos hacer que un sistema realice una acción.

11.-¿Son los conocimientos que tenemos que adquirir, muy extensos?

Todo esto depende, ya que podemos realizar juegos tanto para el mercado móvil, como para el mercado establecido, sin embargo, los diseños siempre se pueden mejorar, y los sistemas optimizar, de modo que el resultado final, será la aplicación de todo el conocimiento adquirido y este siempre está en evolución, con nuevas técnicas y estructuras.

12.-¿Existen otras formas de adquirir este conocimiento?

Si bien la universidad es una buena forma de adquirir conocimientos, el ser autodidacta se premia mucho en este tipo de trabajos, ya que el conocimiento siempre es cambiante y algo que era novedoso ayer, puede ser obsoleto hoy, de forma que revisar foros, videos, documentales, papers, y de más formas de transmisión de conocimiento es esencial y nos pueden ayudar mucho en construir este conocimiento.

13.-¿Cómo es que se relacionan las retículas entre sí?

Pues bien, lo más importante de este tipo de retículas son las áreas de programación y desarrollo, si bien alguien de tics y alguien de electrónica, se enfocan en generalidades diferentes, ambos llevan en sí la manipulación de código, al igual que una carrera en diseño gráfico, podría enfocarse en marketing para empresas, este también cuenta con el diseño de personajes, la cuestión aquí es ir seleccionando las áreas importantes y destacables de cada una a la hora de desarrollar videojuegos.

14.-¿Por qué es importante tomar en cuenta este enfoque dirigido hacia los videojuegos?

Es importante ya que hablamos de proyectos personales, muchas veces quienes diseñan videojuegos no lo hacen por el trabajo en sí, obviamente no hablamos de empresas que se dedican a ello, e incluso en estas se realizan estas actividades por la pasión de crear y diseñar algo, es importante porque son enfoques que le damos a proyectos que muchas veces no hacemos por obligación, si no por gusto y es ahí donde plasmamos lo mejor de nosotros, nuestras mejores habilidades y virtudes.

15.-¿Qué es lo que realmente llama la atención de crear un videojuego?

Para muchos es el poder crear algo con lo que crecimos, los videojuegos, una pieza de software que cuenta una historia, tiene personajes que se sienten vivos, nos hacen sentir los héroes de una historia, tenían algo que contar y algo que transmitir a quienes los jugaban, ya sea una alegría, una triste, un enojo e incluso una decepción, es la forma que tenemos de plasmar una idea con la cual podemos interactuar y no solo observar, saber que las decisiones que tomamos son nuestras decisiones y que podemos hacerlo diferente cuantas veces queramos, podemos revivir momentos épicos matando dragones, descubriendo un crimen, escuchando historias, observando paisajes, resolviendo puzles y todo ello a través de sistemas de cómputo, diseño de niveles, apartados artísticos y muchos otros más, implementando lo mejor de estas áreas para contar algo al jugador.