

Desarrollo de Videojuegos

Fundamentos y Herramientas

Charla Virtual 21/05/2020 18:00 hs
Prof. Gastón Caminiti



Temario



- ☐ Definición de videojuego.
- ☐ Finalidad del videojuego.
- ☐ Componentes del videojuego.
 - Dimensión lúdica.
 - Aspectos artísticos y narrativos.
 - Arquitectura del videojuego.
- ☐ Herramientas de desarrollo.

Definición de videojuego



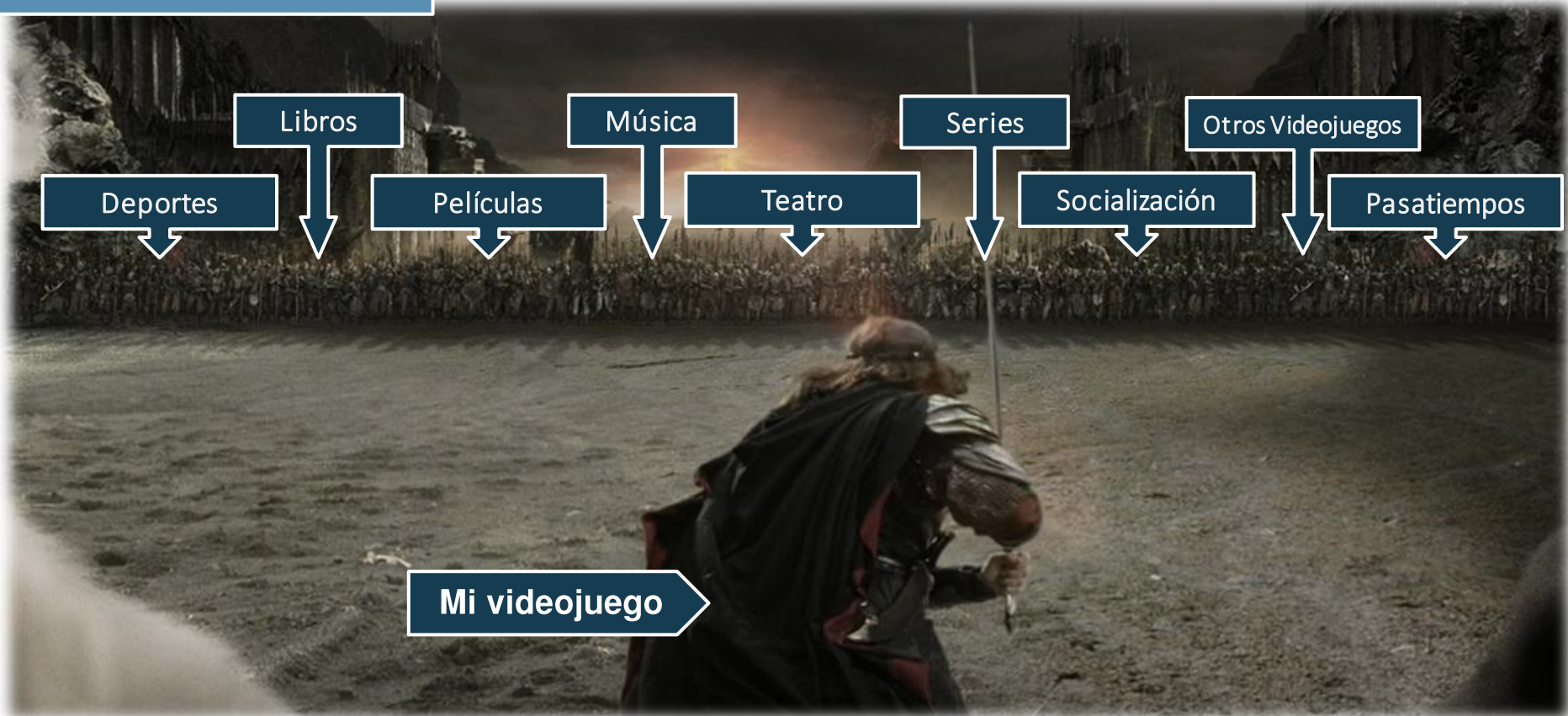
“Un videojuego es un sistema informático que involucra múltiples tecnologías y disciplinas artísticas para crear un espacio de ficción con desafíos y objetivos, donde una o más personas se divierten e interactúan para expresarse, socializar y aprender.”

(Durgan A., 2015 – Vocabulario GTC IEEE)

Finalidad del videojuego



¡Por entretenimiento!



Desarrollar videojuegos



Desarrollamos videojuegos
buscando una experiencia
de entretenimiento, un
gameplay ideal



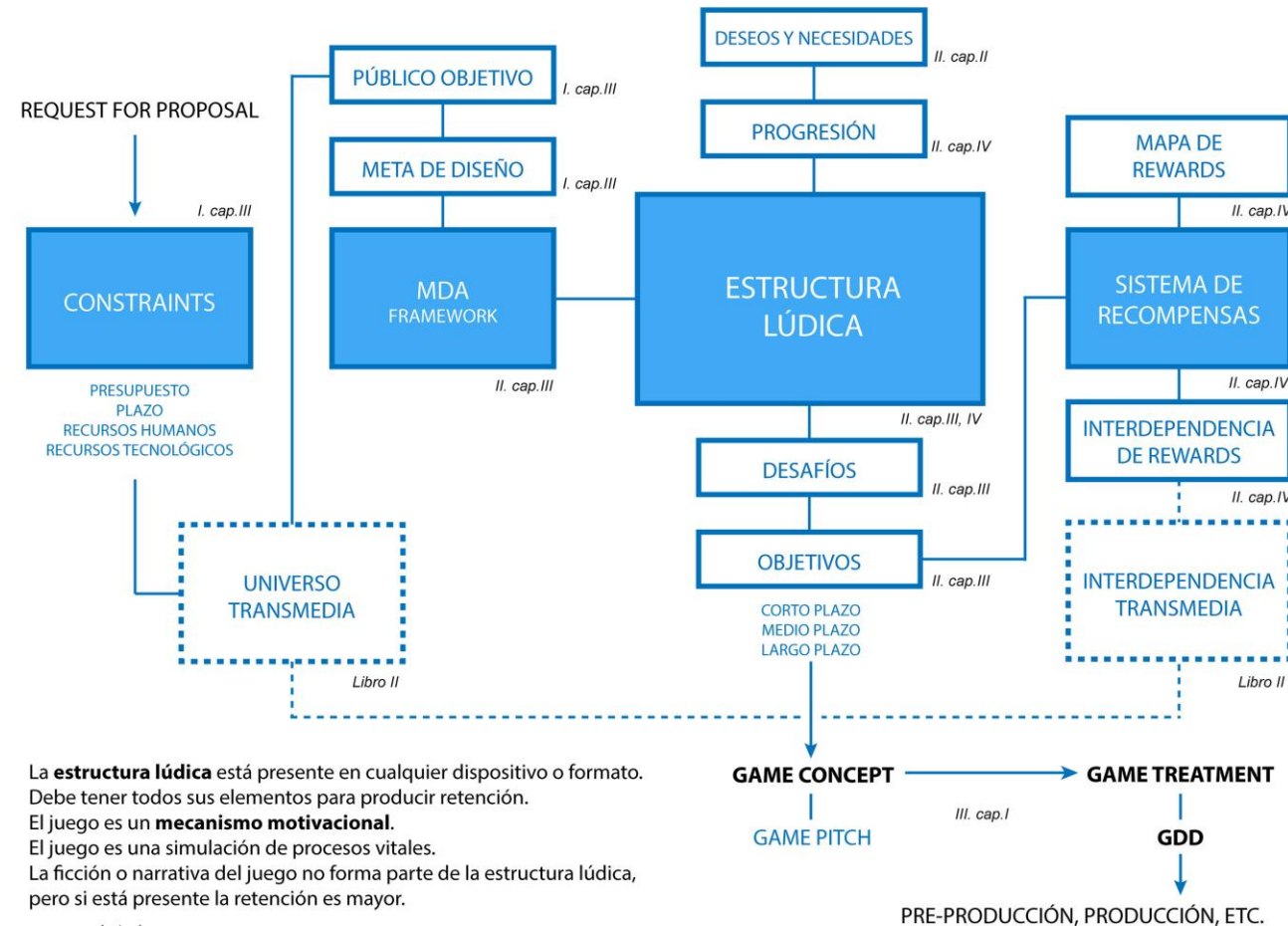
Componentes del videojuego



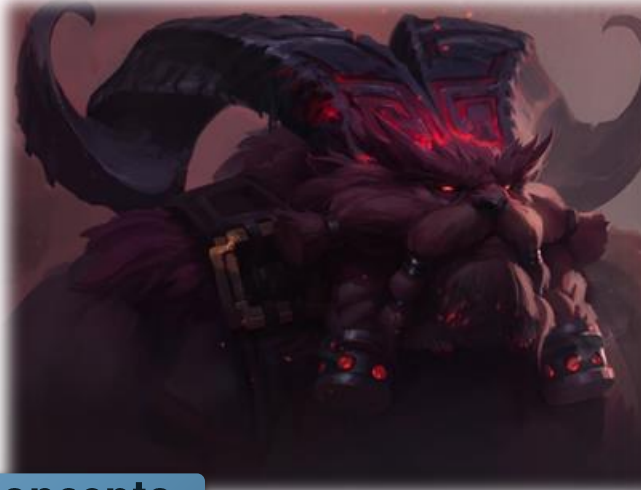
Dimensión Lúdica



ESTRUCTURA LÚDICA: UNA METODOLOGÍA DE DISEÑO DE JUEGOS



Aspectos artísticos y narrativos



Concepto



Modelos 3D

Soprano

The Music Of Ornn
"The Path to Hearth-Home"

Music and Lyrics by
Riot Games

1 of 4

2

♩. = 63 [A] Lyrical Storytelling

1 2 3 4 *mp* 5 6

Dark smoke ex - hales from the mou - ntai - n

D⁵ D⁵

7 8 9 10 11 12

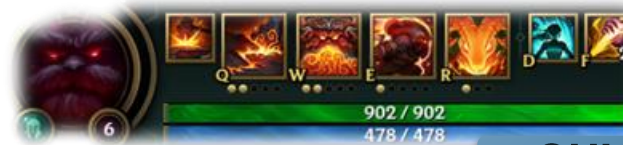
half and wind blows through ho - llo - w dells Skies clear as

Dm/F Am/E D⁵

Música



Narrativa



GUI



Texturas y SFX

Arquitectura simplificada del videojuego



Display

Escenas

Interfaces

Videos

Audio

Música

Sonidos

Diálogos

Procesamiento

Controles

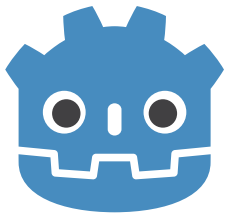
Eventos

Simulación

Herramientas de desarrollo



Motor de videojuegos



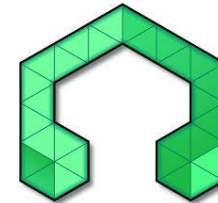
Editores gráficos



Herramienta de modelado 3D



Editores de audio



Recursos adicionales



- [IEEE GTC Argentina](#)
- [Verdandi Norse Legends](#)
- [Godot Engine Series](#)
- [Zamna Atlante – Open 2D platform game en Godot Engine](#)
- [Contacto del disertante](#)

Preguntas



¡Gracias por asistir!

#quedateencasa

Charla Virtual 21/05/2020 18:00 hs

Prof. Gastón Caminiti

