

# Desarrollo de Videojuegos

## Fundamentos y Herramientas

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



# Temario

---



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

# Definición de videojuego



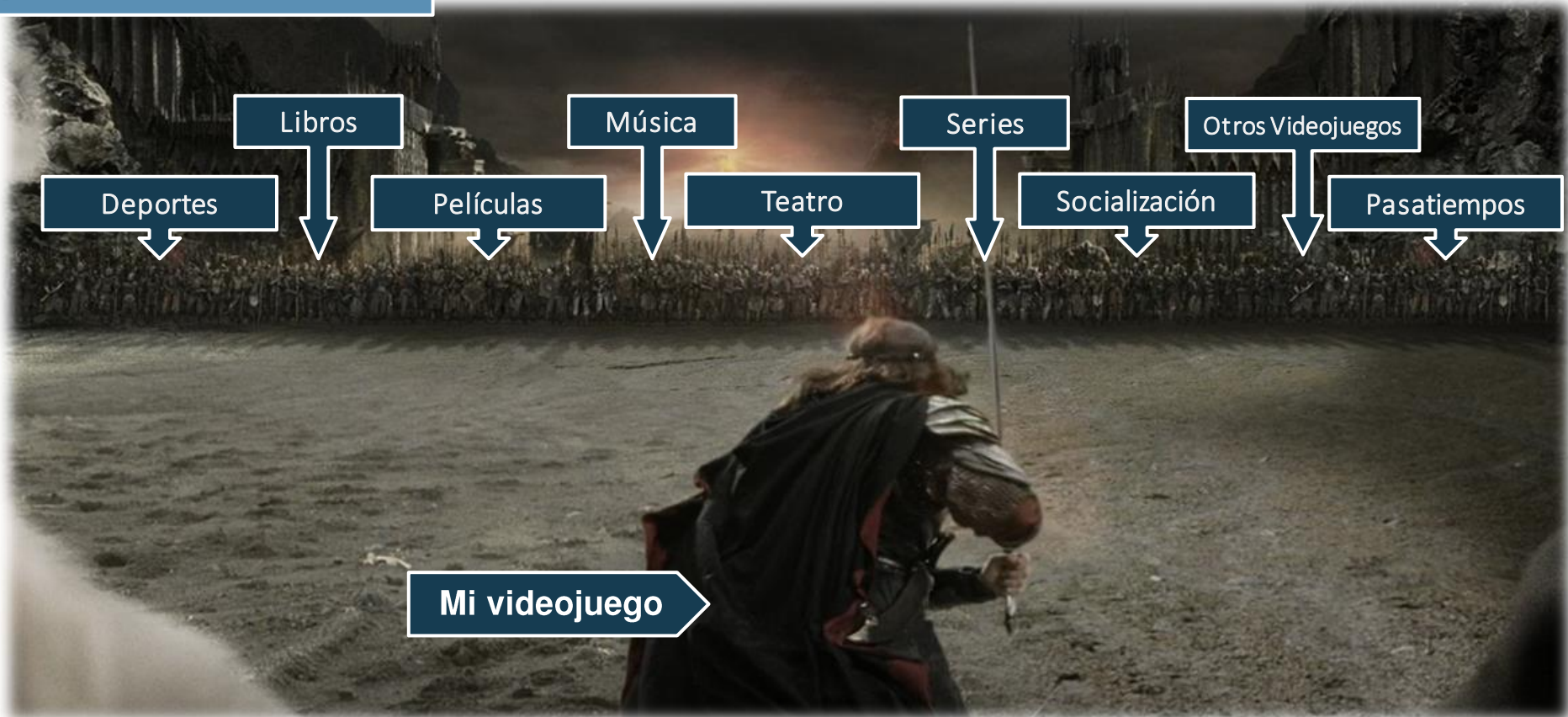
*“...es un videojuego un artefacto en un medio digital/visual, destinado principalmente al entretenimiento, a través del empleo de juego basado en reglas y/o ficción interactiva.”*

(Tavinor G., 2008)

# Finalidad del videojuego



¡Por entretenimiento!



# Desarrollar videojuegos



Desarrollamos videojuegos  
buscando una experiencia  
de entretenimiento, un  
*gameplay* ideal



# Componentes del videojuego

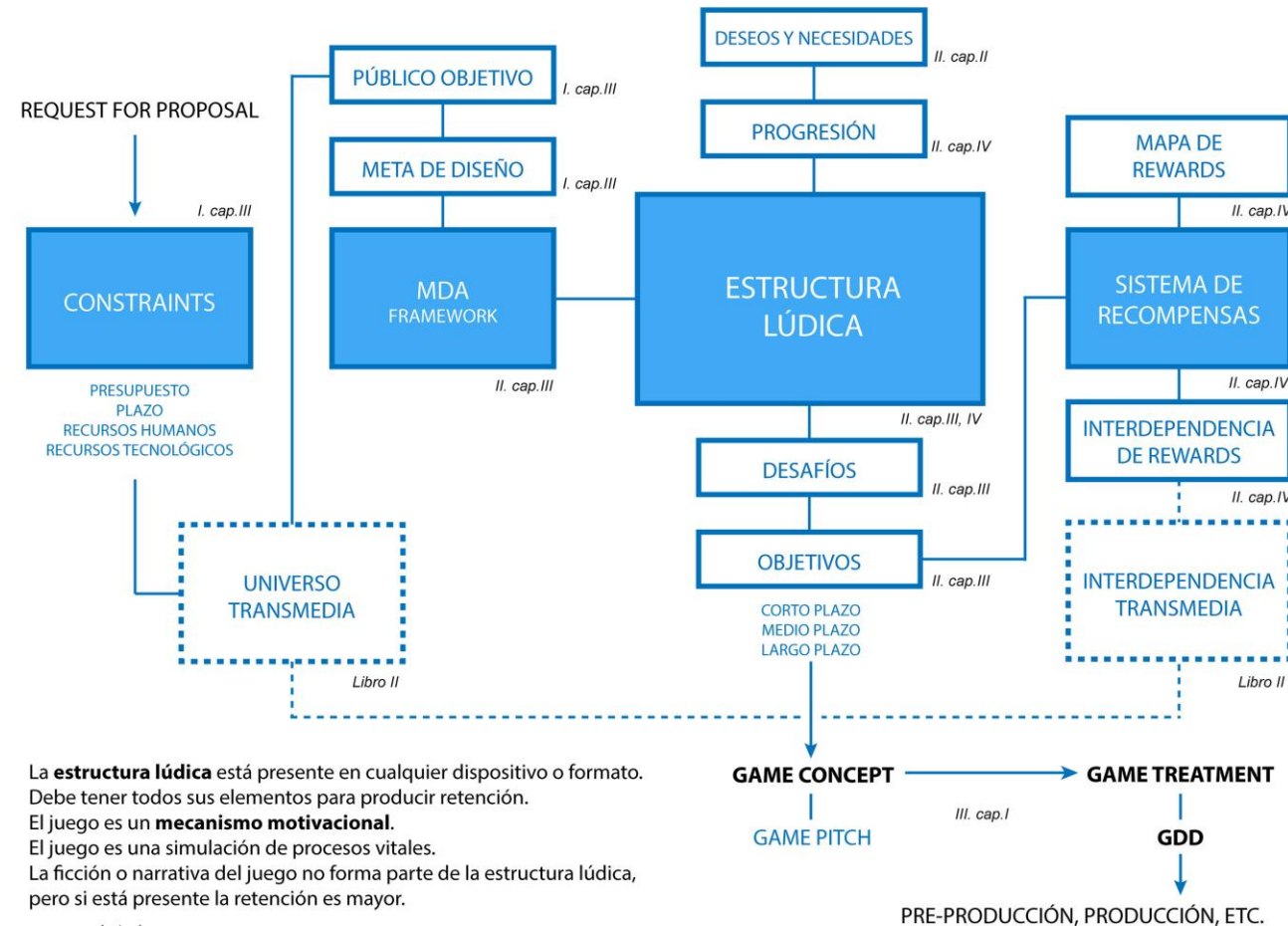




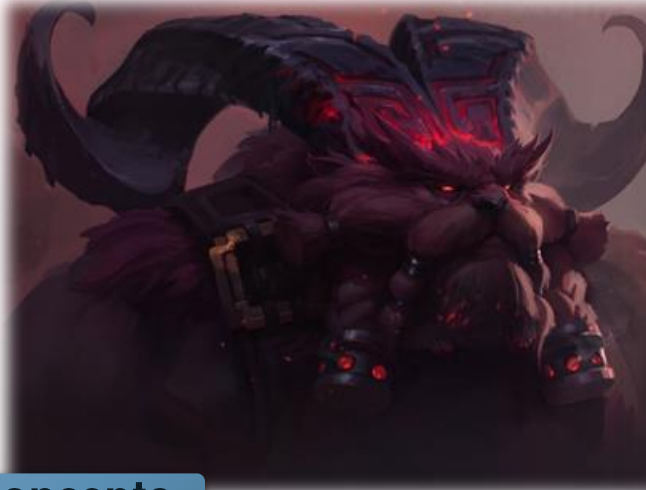
# Dimensión Lúdica



## 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"

1 of 4

Music and Lyrics by Riot Games

Lyrical Storytelling

♩ = 63 [A]

1 2 3 4 *mp* 5 6

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

7 8 9 10 11 12

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

D<sup>5</sup> D<sup>5</sup> Dm/F Am/E D<sup>5</sup>

Música



Narrativa



Íconos



Texturas



# Arquitectura simplificada del videojuego



## Display

Escenas

Interfaces

Videos

## Audio

Música

Sonidos

Videos

## Procesamiento

Controles

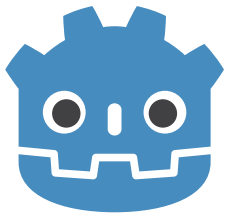
Eventos

Simulación

# Herramientas de desarrollo



## Motor de videojuegos



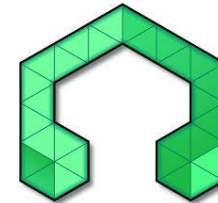
## Editores gráficos



## Herramienta de modelado 3D



## Editores de audio



# Recursos adicionales

---



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

# Preguntas



# ¡Gracias por asistir!

#quedateencasa

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

