



# Videojuegos

Noviembre 2014

# Lucha de intereses

- Entretenimiento
- Dinero
- Géneros
- PC/Consolas/Móviles



# ¿Qué es un Videojuego?



# ¿Qué es un Videojuego?

- Juego/Videojuego = Confusión | Ambiguas
  - Juego = Sistema
  - John Von Neumann (1903-1957) definió juego como un **conjunto de reglas** que definen una experiencia lúdica
- Reglas estructurales = lógicas/matemáticas para el funcionamiento del juego
- Reglas del juego = Conocidas por los jugadores, permiten desarrollar sus estrategias

# ¿Qué es un videojuego?

- Videogame
  - Relacionado con todos los videojuegos cuya interfaz principal de salida contiene un dispositivo de video
  - Almacenado en un computadora
  - Juego y Videojuego lo usaremos como sinónimos

# ¿Qué es un videojuego?

- Es una acción u ocupación libre, desarrollada dentro de unos **límites temporales** y **especiales determinados**
- **Reglas obligatorias** pero libremente aceptadas
- Las acciones van ocupadas de sentimiento de **tensión y alegría**

# Características de un Juego

- Libertad de elección
- Límites de espacio y tiempo
- Reglas obligatorias
- Consciencia de estar en una realidad paralela

# Estereotipos



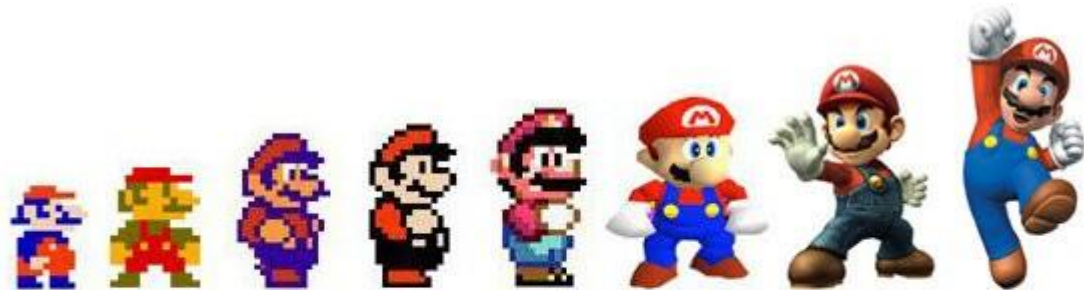


# ¿Te gustan los videojuegos?

- ¿Por qué?
- ¿Qué es lo que más te gusta?
- ¿Cuál sería tu videojuego ideal?
- ¿Cuáles son tus géneros favoritos?
- Escribe en un párrafo la historia breve de un posible videojuego (puedes utilizar una noticia actual, etc.)

# Historia....

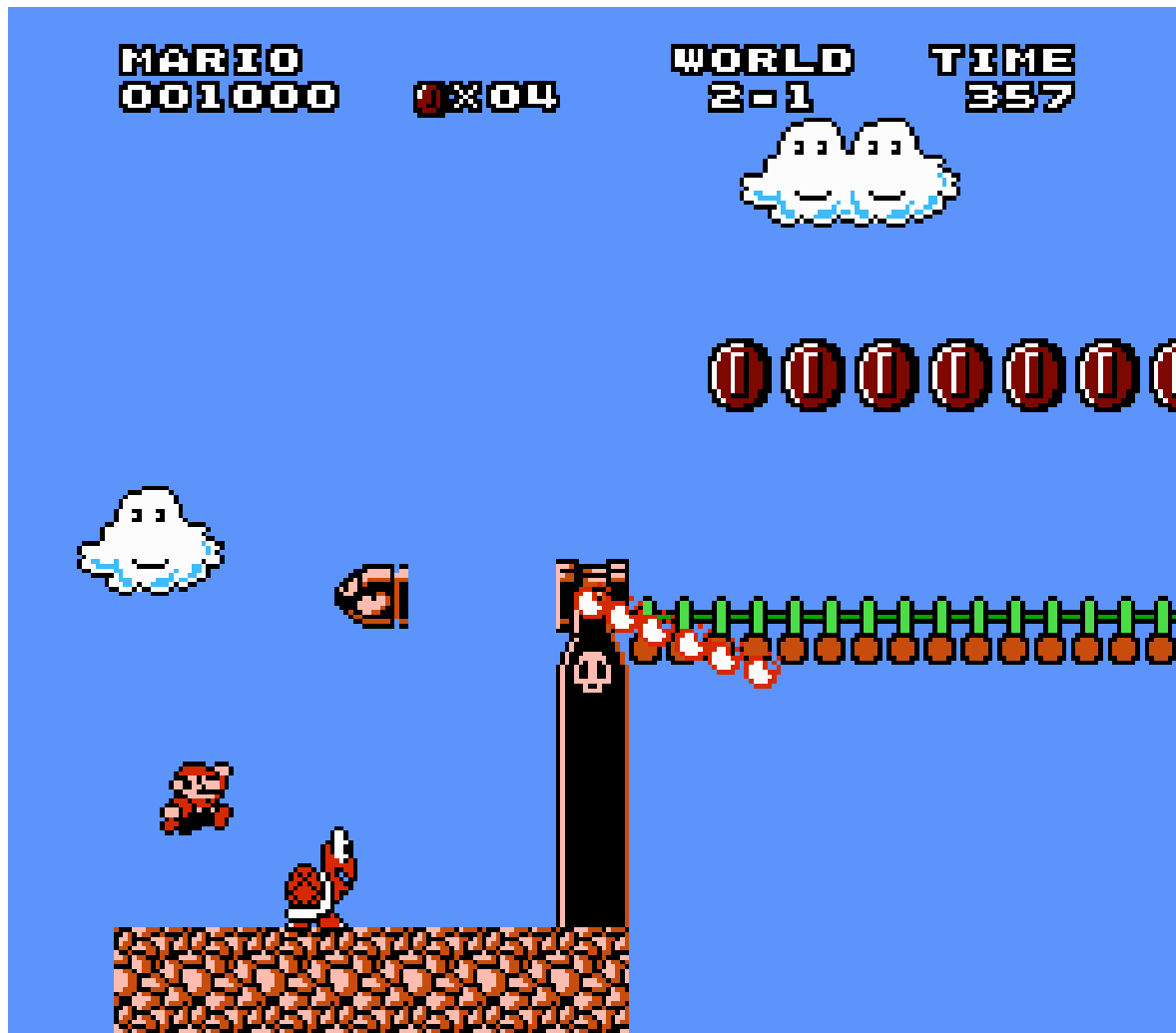
- Shigeru Miyamoto
- Diseñador de videojuegos
- Diseño industrial, Arte



1981-2013

evolution

# ¿Podrías replicarlo?



“Mejores gráficos”

NO

significan

“Mejor juego”

# Videojuegos Traspasan Barreras

- Invitaciones de boda, cine
- Películas buenas/regulares/malas



# Por lo tanto....

- Como diseñador, es importante conocer **distintas ramas del conocimiento**
  - Sistemas, programación, filosofía, comunicación, matemáticas
- Tener una **visión original** de un problema
- Ser conscientes de que es necesario una **filosofía multidisciplinar**

# Fases generales de un videojuego

- Idea (genero, diseño de personajes)
- Guion (historia)
- Diseño (especificaciones técnicas)
- Construcción (programación)
- Pruebas (sonido)