



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732



Acreditación Institucional
Internacional

OTORGADA POR EL IAC CINDE ACUERDO 55 DEL 9 DE MAYO-VIGENCIA 5 AÑOS



Vigencia por seis años





UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
SECCIONAL TUNJA

VIGILADA MINEDUCACIÓN - SNIES 1732

ESTÉTICA EN LOS VIDEOJUEGOS

Autor: José Alberto Corbal Romero

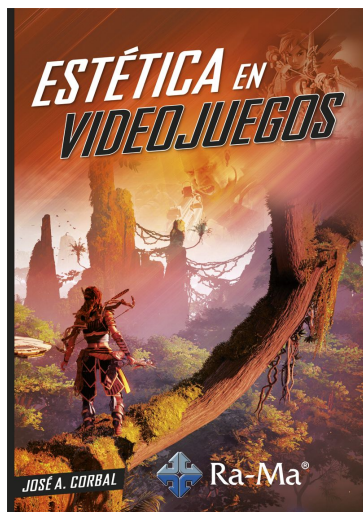
Editorial: Ra Ma 2018

Los Arcades: Juan David Buitrago, Daniel Nuñez y Paula Camila Martínez



Introducción

Este libro nos habla de como en los últimos años se han abierto debates, los cuales tratan el tema si los videojuegos los podemos considerar como una obra artística. Podemos decir que una obra de arte, es contemplada por un espectador. En cambio un videojuego necesita una interacción la cual cambie su estado a otro nuevo.



<https://crai-usta-odilolk-es.crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/info/estetica-en-videojuegos-00762847>



<https://images.app.goo.gl/yXAQ5RJ8kK3HBFos6>

¡Siempre
hacia lo alto!



Es interesante aprender sobre lo que enseña el libro?

Este manual de estética de video juegos es un libro que nos motiva debido a que nos muestra cómo los videojuegos cada vez han ido evolucionando poco no solo en su forma de jugar sino también en la estética y cada vez más personas se están uniendo para lograra crear nuevos videojuegos e incentiva a nosotros como futuros ingenieros a al creación de mejores videojuegos con una mejor estética para así lograr que los jugadores les apasione cada día más el uso de los videojuegos.



<http://www.startvideojuegos.com/wp-content/uploads/2016/08/The-Witness-Est%C3%A9tica-articulo-startvideojuegos.png>

¡Siempre
hacia lo alto!



REFERENCIAS

Libro obtenido de:

<https://crai-usta-odilotk-es.crai-ustadigital.usantotomas.edu.co/info/estetica-en-videojuegos-00762847>

¡Siempre
hacia lo alto!

