



Videojuegos

FEBRERO 2017

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?

Videojuego

- 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?

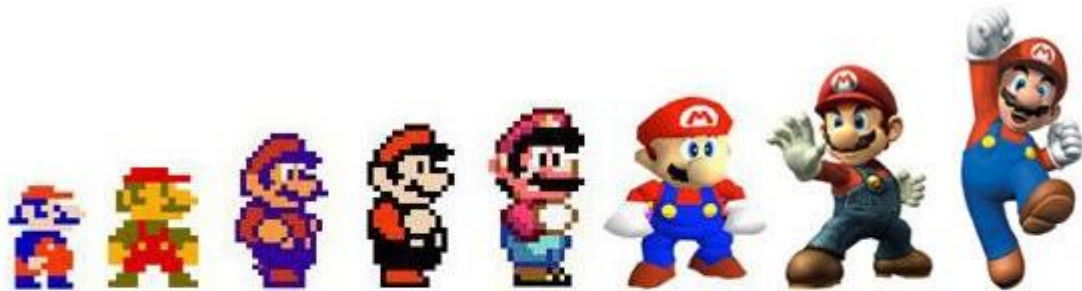
Escribe en un párrafo la historia breve de un posible videojuego (puedes utilizar una noticia actual, etc.)

Historia....

Shigeru Miyamoto

Diseñador de videojuegos

Diseño industrial, Arte



1981-2013

evolution

Historia...



1985
Super Mario Bros



1989
Super Mario Bros. 2



1991
Super Mario Bros. 3



1992
Super Mario World



1997
Super Mario 64



2002
Super Mario Sunshine



2006
New Super Mario Bros



2007
Super Mario Galaxy



2009
New Super Mario Bros Wii



2010
Super Mario Galaxy 2



2011
Super Mario 3D Land



2012
New Super Mario Bros. 2

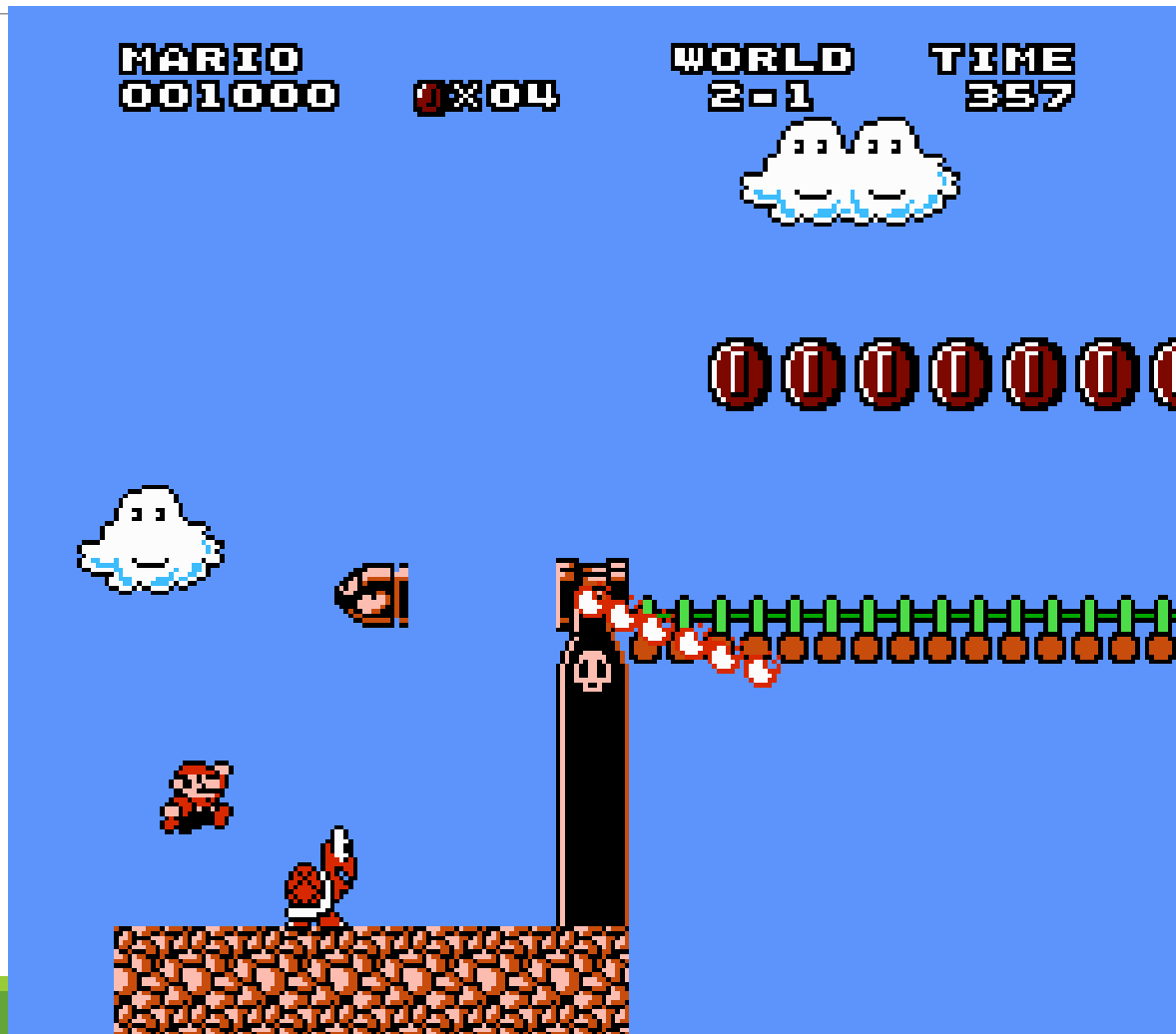


2013
Super Mario 3D World



2014
Mario Kart 8

¿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)