

# Clásicos para recordar

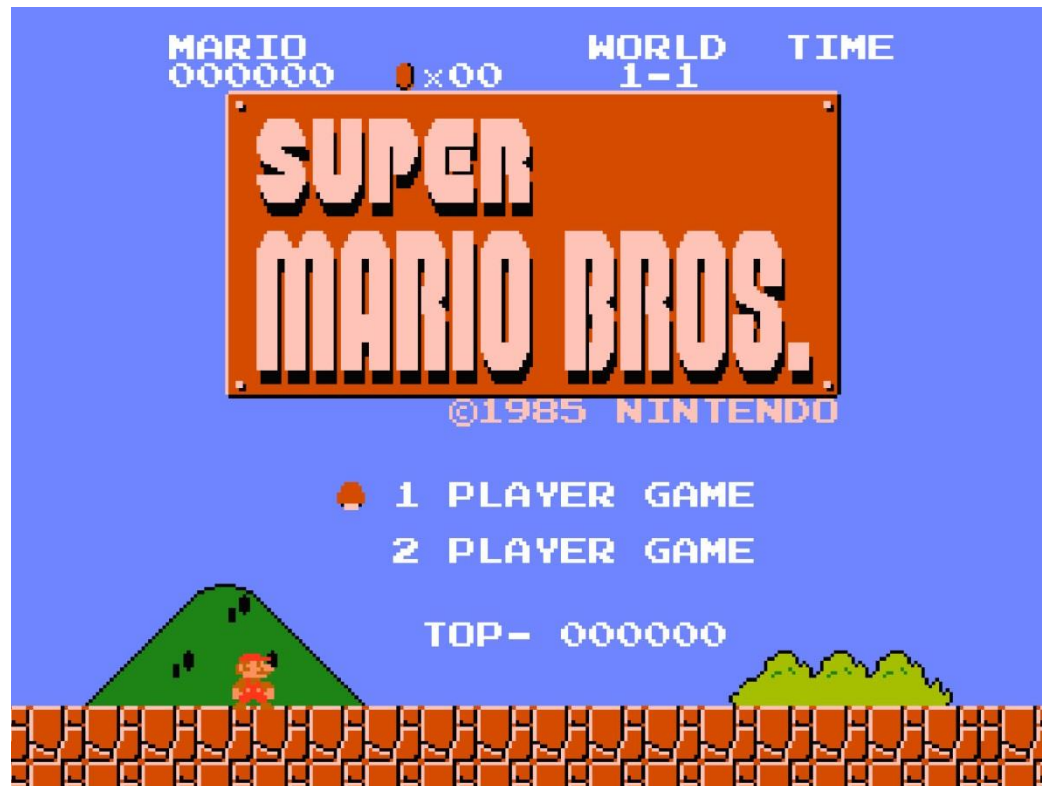
---

FEBRERO 2017



# Hace unos ayeres....

---

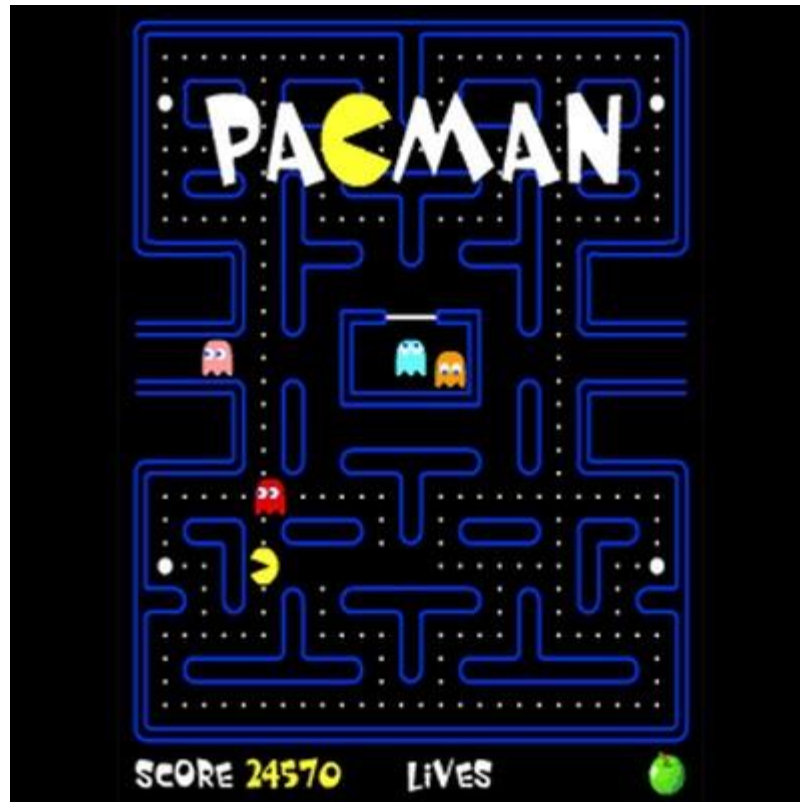


# Batallas



# Velocidad

---



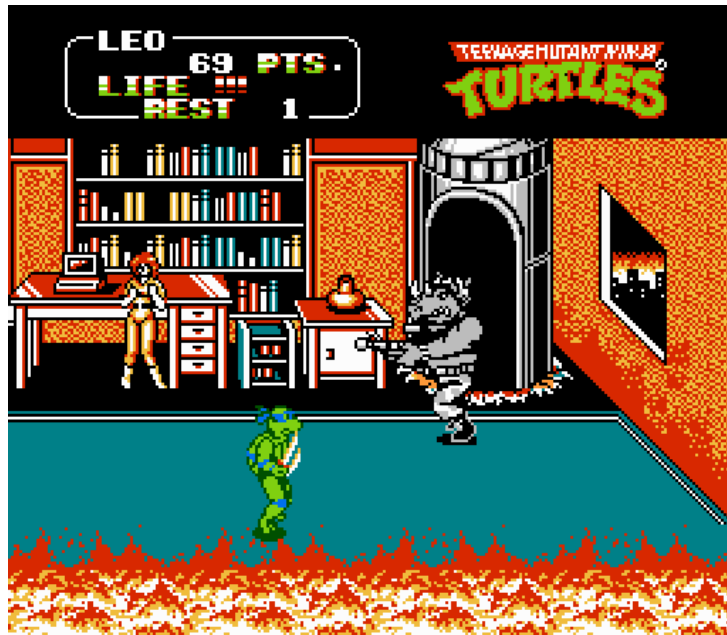
# Habilidad



# Novedad



# Drama





# Y mucho más...

---





# La industria de los videojuegos

---

Lejos han quedado los días desde el desarrollo de los **primeros videojuegos**

Caracterizados por su simplicidad y por estar desarrollados completamente sobre hardware

La **evolución** de la industria de los videojuegos está ligada a una serie de hitos

# Evolución

---

Juegos que han marcado un antes y un después

- Doom, Quake, Final Fantasy, Zelda, Tekken, Metal Gear, entre otros

La propia evolución de la informática ha acelerado el **desarrollo de videojuegos**

- Internet, redes sociales

# Los videojuegos

---

Trata de una industria multimillonaria capaz de rivalizar con las industria cinematográfica y musical

- El valor total del mercado del videojuego en Europa, tanto a nivel hardware como software
- Es de 11000 mil millones de euro



# Retos

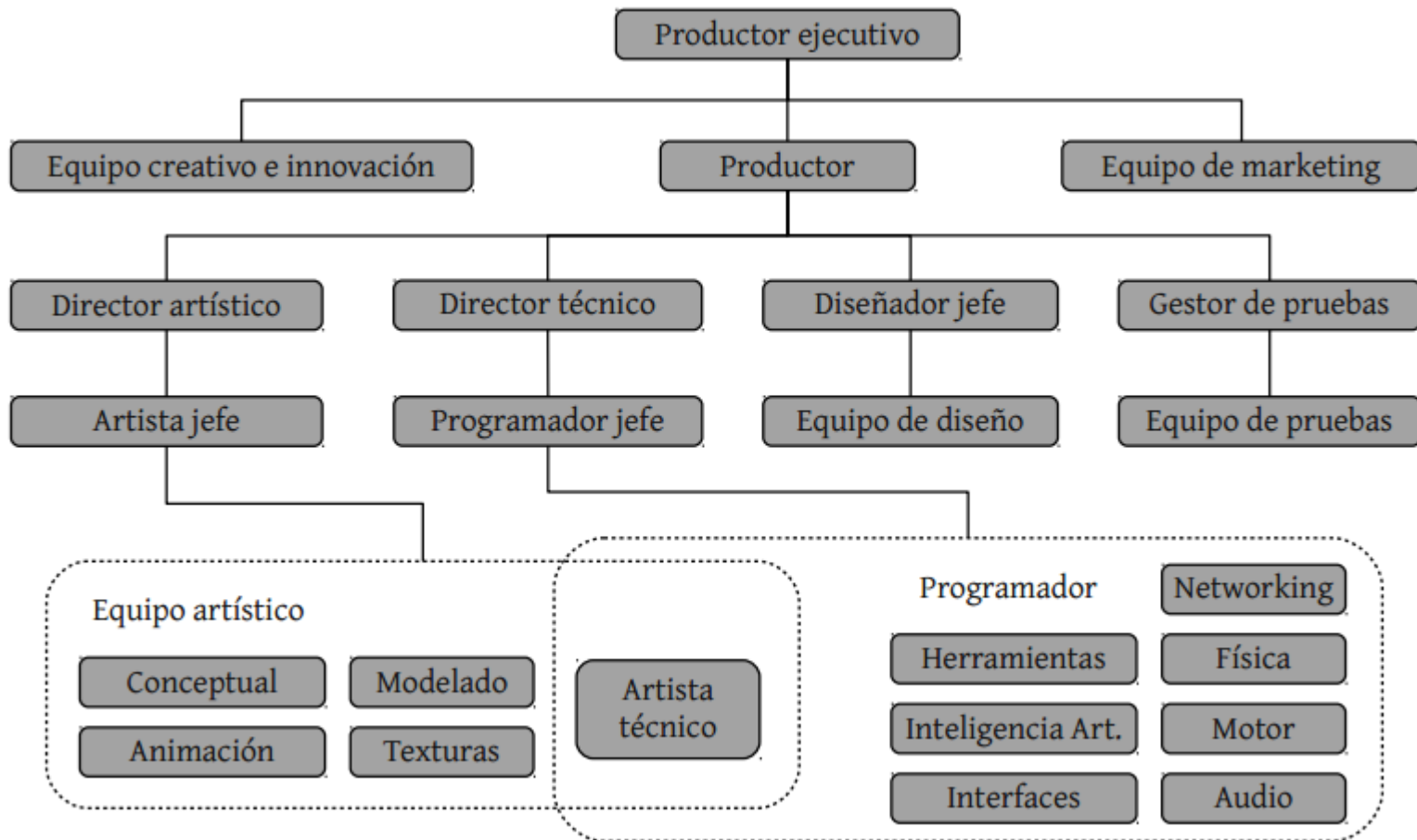
---

Existen un gran número de **retos** que el desarrollador de videojuegos

Algunos perdurarán eternamente y no necesariamente están ligados a la propia **evolución del hardware**

- Nuevas formas de interacción
- Realidad aumentada
- Mejorar calidad 3D
- Incorporar aspectos sociales

# Estructura de un equipo de desarrollo



# Programadores

---

Responsables de diseñar e implementar:

- Software que permita la ejecución del juego
- Herramientas que den soporte al mismo

Programadores del núcleo	Programadores de herramientas
Motor del juego, juego	Herramientas para apoyar al resto del equipo
Programación gráfica Inteligencia Artificial	





# Artistas

- Responsables de la creación de todo el contenido audio-visual del videojuego
- Escenarios, personajes, las animaciones de dichos personajes

Especialistas	Descripción
Artista de concepto	Crean bocetos para hacer una idea inicial
Moderadores	Generan el contenido 3D (escenarios, personajes)
Artistas de texturizado	Crean texturas o imágenes bidimensionales.
Artistas de iluminación	Gestión propiedades de luz estáticas y dinámicas del juego
Animadores	Dotan de movimientos a los personajes (brazos, etc.)
Actores de captura de movimientos	Capturan datos de movimientos reales para que los animadores los integren en los movimientos
Diseñadores de sonido	Integran efectos de sonido
Otros	Diversidad (actores de doblaje, usuarios de pruebas, etc.)

# Diseñadores

---

Responsables de diseñar el contenido del juego desde el principio hasta el final

Establecen secuencia de capítulos, las reglas del juego, los objetivos principales y secundarios

Participan activamente con los programadores

- P.ej. Estableciendo el comportamiento de los enemigos

# Productores

---

Roles vinculados a la producción, especialmente en estudios de mayor capacidad, asociados a la planificación del proyecto y a la gestión de recursos humanos

- Marketing, de administración y de soporte

# Motores de videojuegos

---

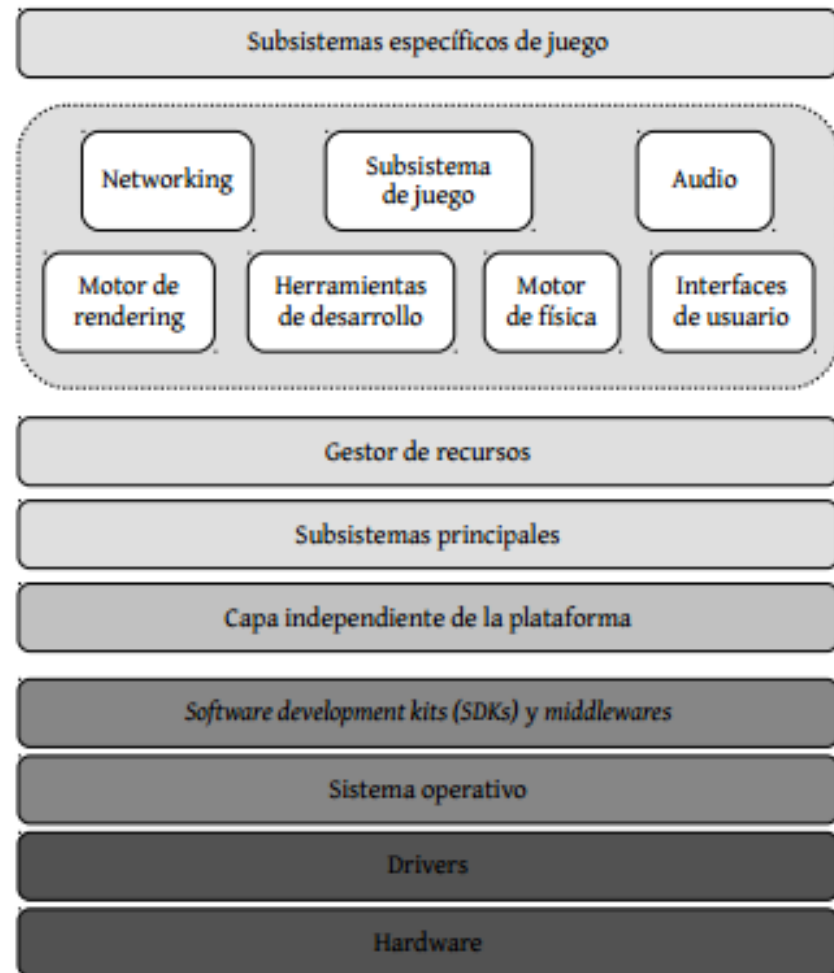
Herramientas que facilitan el desarrollo

- Automatizando determinadas tareas
- Ocultando la complejidad inherente a muchos procesos de bajo nivel

Por ejemplo:

- El sistema de renderizado gráfico, el sistema de detección de colisiones o el sistema de audio
- Escenarios virtuales o las reglas que gobernaban al propio juego

# Visión general de un motor de videojuegos



# Actividad en clase

---

Investiga y describe al menos 5 motores de videojuegos

Incluye características: ventajas, desventajas

Crea una presentación corta para la clase