

Ingeniería de Videojuegos

Unidad III - Clase 1

Temario: Actores y Requerimientos

- Actores.
- Tipos de Requerimientos.

Actores

La construcción de videojuegos es una tarea multidisciplinaria llevada adelante por un conjunto de personas (stakeholders) con diferentes perfiles, orígenes y experiencia:

- Equipo de Desarrollo
 - Editorial
 - Personal Free-Lance
-

Equipo de Desarrollo

- Programador
- Artista
- Diseñador
- Productor
- Tester
- Compositor
- Diseñador
- Escritor

Editorial

- Gerente de producto
 - Gerente Creativo
 - Director de arte
 - Director técnico
 - Personal de desarrollo de negocios
 - Departamento legal
 - Gerente de marca
 - Gerente de relaciones públicas
 - Departamento de calidad.
-

Personal Free Lance

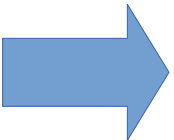
- Personal temporario contratado para cubrir o complementar cualquiera de las posiciones anteriores.
 - Otros Actores en el proceso son:
 - Reclutadores de talento.
 - Revisores de juego,.
 - Licenciantes.
-

La Idea

Fuentes
de
Ideas

Los Prejuicios
El Teatro
La Literatura
El Cine
La Radio
El Medio
La Ciencia
La Política
La Historia
Los Mitos
Las Leyendas
La Fantasía

Proceso de
selección y
refinamiento
de una idea

 Idea


Otros Requerimientos

- **Narrativa:** Nos cuenta que pasa en el juego desde la perspectiva de su mecánica.
- **Historia:** Nos relata el argumento que tiene el juego y condiciona lo que sucederá en el.

La construcción tanto de la narrativa como de la historia, debe aprovechar al máximo los elementos presentes con el fin de maximizar la jugabilidad e inmersión y eliminar todos los aspectos que alejen al jugador. Al escribir la narrativa o la historia debe pensarse en los intereses de la audiencia a que va dirigido y las obligaciones legales, por ejemplo la clasificación legal del juego ó de las Licencias.

Otros Requerimientos

Efectos



- Camara
- Mecánica
- Iconos
- Sonidos
- Música
- Combate
- Muerte