

# INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

## UNIDAD 1

### INTRODUCCIÓN AL PROCESO DE CREACIÓN DE UN VIDEOJUEGO



## 1. Introducción

En la actualidad existe, por parte de las desarrolladoras, una gran demanda de profesionales cualificados para diseñar y desarrollar videojuegos. Esto es debido al gran auge y popularidad de la industria del videojuego en los últimos años. No en vano, ocupa el primer lugar en el ocio audio-visual a nivel mundial, situándose por encima de industrias como el cine o la música.



## 2. El desarrollo del videojuego

Llamamos **desarrolladoras** a las empresas o personas encargadas de diseñar y programar los videojuegos en todas sus fases.

Una de las primeras desarrolladoras que crearon videojuegos para el gran público fue **Atari** que publicó Computer Space en 1971 y Pong en 1972. Pronto se unirían otras muchas compañías de todo el mundo, como las japonesas SEGA o Nintendo.

Hoy en día, gracias a los avances de programas informáticos existen desarrolladoras formadas por un reducido grupo de personas e incluso por una sola persona.

El desarrollo de un videojuego puede ser similar al desarrollo de cualquier otro software. Hay una gran variedad de profesionales involucrados en el desarrollo, aunque en videojuegos hay un **aporte mucho más creativo** que empieza en la fase inicial de concepto y tiene lugar a lo largo de todo el proceso de creación del videojuego.

El **proceso tipo de desarrollo** es:



Actualmente, algunas de las **principales desarrolladoras** son, entre otras:

- **Rockstar Games.**
- **EA.**
- **Valve.**
- **Blizzard Entertainment.**

### 3. La distribución

En la industria del videojuego, especialmente en proyectos de cierta envergadura, es habitual que la labor de marketing y distribución de los juegos no la haga la desarrolladora sino **las distribuidoras**.

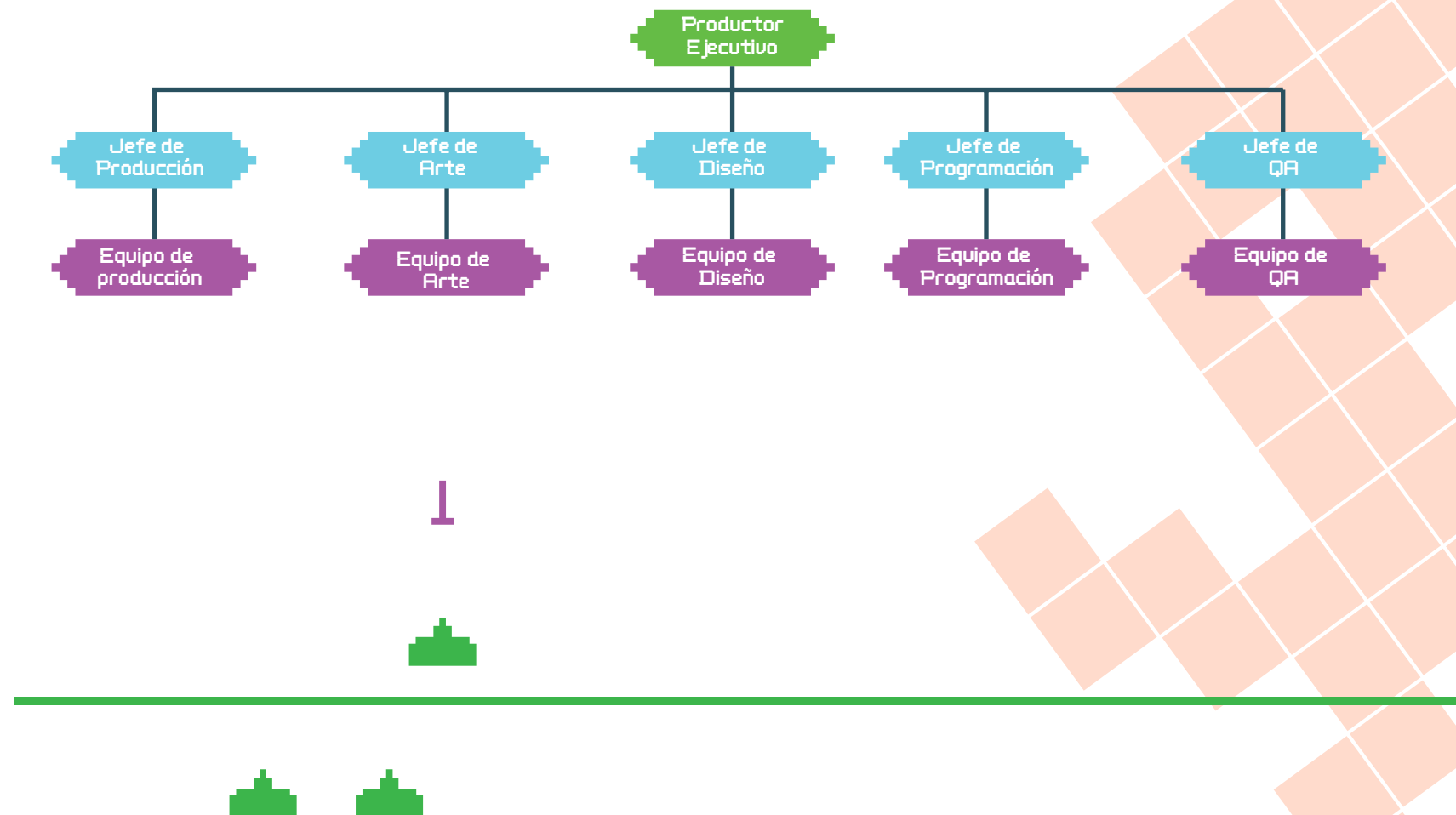
También es habitual que las distribuidoras influyan en el proceso de desarrollo, financiación y tengan la última palabra para poder publicar el juego. Independientemente de que las distribuidoras trabajan con estudio externos, también cuentan en ocasiones con sus propios estudios de desarrollo (en ocasiones más de uno).

Algunas de las más importantes distribuidoras de videojuegos son:

- **Electronic Arts.**
- **Ubisoft.**
- **Activision Blizzard.**
- **Nintendo.**
- **Sony Computer Entertainment.**
- **Microsoft Studios.**
- **Take-Two Interactive.**
- **Capcom.**
- **Konami.**
- **Bethesda Softworks.**
- **Square Enix.**
- **Bandai Namco.**

## 4. El equipo

Esta sería una estructura típica en un estudio de videojuegos:



- El Departamento de Arte es el encargado de crear el estilo visual y todo el contenido gráfico del videojuego, desde la interface, personajes, escenarios, animaciones, etc. Dentro del equipo de arte habrá artistas especializados en distintas disciplinas como los iluminadores, modeladores, animadores, etc.
- Los **programadores** son los encargados de crear e implementar todo el software que hará que podamos ejecutar el juego y jugarlo correctamente. Al igual que en el caso anterior, y dependiendo del proyecto, también habrá distintos tipos de programadores: el programador de IA, de Script, el programador gráfico, etc.
- El **Departamento de Diseño** es el encargado de conceptualizar y diseñar cada una de los aspectos del juego: desde la fase de concepto hasta la final.

Los diseñadores trabajan, especialmente, en contacto con artistas y programadores.

- En **estudios grandes** también existen:
- Los **Departamentos de Producción**, asociados a la gestión y planificación del proyecto.
- Los **Departamentos de QA**, encargados de testear y verificar que todo en el juego se está implementando de manera correcta.
- Los **Departamentos de Audio y Sonorización**.

