**¿Qué es un videojuego?**

Pueden aparecer palabras como: divertido, reto, interactividad.

Existen muchas definiciones para los videojuegos:

Definición por la gran mayoría: Un sistema interactivo, que tiene una serie de reglas, uno o varios objetivos a lograr, que plantea una serie de dificultades para poder alcanzarlos, y además debe aportar diversión.

En los juegos serios no necesariamente tienen que aportar diversión, su objetivo final es transmitir valores, informar, instruir, pero a veces si pueden ser divertidos.

Otra definición de videojuego: Expresión o forma de arte que transmite experiencias.

Definición de videojuegos por Sid Meier: Un juego es una sucesión de decisión interesantes.

Crea tu propia definición de videojuegos porque así te adentrarás más en la naturaleza, propiedades del mismo: …………………………………………………………………………………………………………….

**¿Como se crea un videojuego?**

Es una industria multidisciplinar, donde varios perfiles deben colaborar para desarrollar el videojuego.

Si bien una persona puede desarrollar un videojuego, pero esta persona habrá adoptado diferentes roles como diseñador, programador, artista, músico, pero lo habitual es que haya un equipo de diseñadores de juegos, equipo de programadores, equipo de artistas, si el estudio es grande, puede haber también un equipo de testers y un equipo de producción.

Primero es el equipo de diseño quien viene con una propuesta de juego, basada en una propuesta original o una petición (Ejemplo: si nos piden un videojuego para una película). El equipo de diseño tiene que saber su target, es decir, a quien va dirigido el juego que se desea crear (esto es importante porque distintos tipos de personas esperarán de un juego cosas diferentes). Las plataformas para las que se debe crear el juego deben estar claras, (no es lo mismo crear un juego para alguien que quiere entretenerse 5 minutos en un transporte público, que crear un juego, que diseñar un juego que ofrezca una experiencia bélica multijugador para mi grupo de amigos).

Luego el departamento de diseño empieza con un documento de concepto (esta es la fase de preproducción y concepto), aquí un equipo reducido de artistas apoya a los diseñadores en esta fase (hacen los primeros bocetos y personajes), con el fin de dar forma al estilo visual del videojuego. El concepto de juego se ha validado y ha quedado claro a todos los miembros del equipo, entramos en la fase de producción, donde todo el estudio se vuelca en el desarrollo, en esta fase el equipo de diseño crea el GDD (Game Design Document), que es un conjunto de documentos que explican con todo detalle, como deben de ser las partes de todo el juego, desde la interfaz, controles, las mecánicas, las reglas, los personajes, diálogos, todo lo que los programadores necesitan para crear los primeros prototipos del juego. Una de las características del desarrollo del juego, es que el proceso es iterativo, es decir, el diseño del juego debe ser revisado varias veces a lo largo de todo el proyecto, ya que vemos que cosas que en un principio eran interesantes y divertidas cuando jugamos el prototipo, vemos que no lo son, por lo que tenemos que reformular el diseño y volver a probarlo en un siguiente prototipo.

La fase de producción continua cuando vamos cerrando el diseño y se comienza a producir todo el contenido del videojuego (los diferentes niveles, misiones, etc.)

Cuando el juego está casi completo, las primeras versiones las llamamos: Alpha y Beta, son versiones preliminares a las que les falta cierto pulido pero que ya contienen todas las características del juego final.

Cuando el equipo de testeo testea el juego y vemos que ya no quedan bug, y que la experiencia de juego que transmite es la experiencia deseada por el equipo de diseño, damos por terminado el desarrollo y publicamos la versión Gold, que seguramente no será la versión final, por mantenimientos y parches para añadir, niveles, objetivos, etc. Al juego.

**Referencia:**

<https://miriadax.net/web/introduccion-al-diseno-de-videojuegos-2-edicion-/reto?p_p_auth=zI1Js8rf&p_p_id=resourceExternalActivity_WAR_liferaylmsportlet&p_p_lifecycle=0&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_r_p_564233524_actId=129044&p_r_p_564233524_moduleId=61428&p_o_p_id=activityViewer_WAR_liferaylmsportlet>