



VIDEOJUEGOS

Descubre los secretos de este verdadero arte

**¿QUÉ
COMPONENTES
TIENEN?**



**¿CÓMO
SE HACEN?**



**¿QUIÉNES
LOS HACEN?**



GÉNEROS

ORÍGENES



CONSEJOS PARA EMPEZAR



¿SABÍAS QUE...?

¿QUÉ COMPONENTES TIENEN?

1. MECÁNICAS

Es el **conjunto de reglas**: el objetivo del videojuego, todo lo que se puede o no hacer, el comportamiento de los personajes y objetos.

Algunos ejemplos de mecánicas:

- Que el objetivo sea... ¡salvar a una aldea de un furioso dragón!
- Que los personajes avancen si se presiona la flecha del teclado que apunta a la derecha; y que corran si se la presiona varias veces seguidas.
- Que los personajes pierdan una vida si son alcanzados por el fuego del dragón.



2. DINÁMICAS

Son las **formas en que jugadores y jugadoras toman decisiones y se relacionan con el objetivo del juego**. En parte ya están determinadas por las reglas (la mecánica), pero involucran también las características personales de cada jugador o jugadora: los tiempos que necesita, qué tipo de decisiones suele tomar, cómo piensa...

Algunos ejemplos de dinámicas:

- La posibilidad de obtener recompensas por terminar un nivel sin perder vidas.
- La inclusión de atajos o trucos para saltar de nivel.
- La necesidad de descubrir un elemento particular para ganar la instancia final del juego.



¿CÓMO SE HACEN?

Etapas del desarrollo de un videojuego

1. DESARROLLO DEL CONCEPTO

Se busca **la idea** para el videojuego. Generalmente se va transformando con el tiempo, ¡pero es necesario empezar por algún lado! Aquí es cuando se empiezan a definir las **mecánicas y dinámicas**.



2. PREPRODUCCIÓN

Se planifican los **roles** que cumplirá cada persona del equipo y se desarrollan **prototipos**, es decir, versiones simplificadas de lo que será el videojuego.

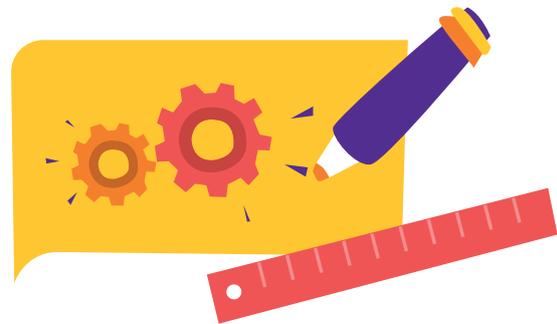


¿CÓMO SE HACEN?

Etapas del desarrollo de un videojuego

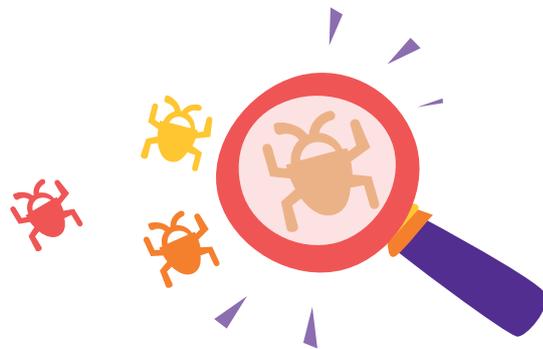
3. PRODUCCIÓN

La etapa más larga y central. Se le **da forma** al videojuego. Todas las personas involucradas desarrollan y entretajan su trabajo.



4. POSTPRODUCCIÓN

Se **corrigen algunos errores** que puedan haber quedado o que reporten los jugadores y las jugadoras. Se brinda **soporte técnico** y a veces se ofrecen **actualizaciones**.



¿QUIÉNES PARTICIPAN DEL DESARROLLO?

Para hacer un videojuego se arman equipos de trabajo en los que todas las personas involucradas colaboran e intercambian conocimientos y puntos de vista.

1. DISEÑADORES/AS DE JUEGOS

Crean las reglas del juego: qué cosas se pueden hacer, qué obstáculos hay, que pasa si el jugador o la jugadora no los vencen, qué hay que lograr para ganar el juego.

¡Tienen que conseguir que el juego sea sencillo y desafiante a la vez!



2. PROGRAMADORES/AS

Se ocupan de **convertir las ideas** del diseñador o la diseñadora en algo que una **computadora pueda ejecutar**.

Conocen lenguajes de programación, saben solucionar problemas y crear algoritmos eficaces.



3. ARTISTAS VISUALES

Son animadores/as, ilustradores/as, modeladores/as y diseñadores/as gráficos/as que **se ocupan de todos los recursos visuales** del juego: diseñan el aspecto de los personajes, los escenarios, los íconos, las tipografías... ¡cada imagen que vemos!



4. GUIONISTAS

Crean y escriben la historia que hay detrás del juego. ¿Cómo son los personajes que lo protagonizan? ¿Dónde y cuándo transcurre el videojuego? ¿A qué conflictos se enfrentan? ¿Cuáles son sus objetivos?



¿QUIÉNES PARTICIPAN DEL DESARROLLO?

Para hacer un videojuego se arman equipos de trabajo en los que todas las personas involucradas colaboran e intercambian conocimientos y puntos de vista.

5. CONTENIDISTAS

Aportan conocimiento específico sobre algún área. Por ejemplo: si se va a desarrollar un videojuego sobre residuos nucleares, seguramente sea necesario contar con alguien que sepa mucho sobre química.



6. MÚSICOS/AS O DISEÑADORES/AS DE SONIDO

Realizan todos los **recursos sonoros o musicales** del juego: los pequeños sonidos que escuchamos cuando un personaje salta, o la música dramática que suena cuando se nos está acabando el tiempo.



7. TESTERS

Prueban todas las versiones de los juegos que están en proceso, para encontrar errores y ayudar a mejorarlos.



8. PRODUCTORES/AS

Administran todo el proyecto: los tiempos de trabajo, los plazos para las entregas, el presupuesto y las comunicaciones entre todas las personas del equipo.



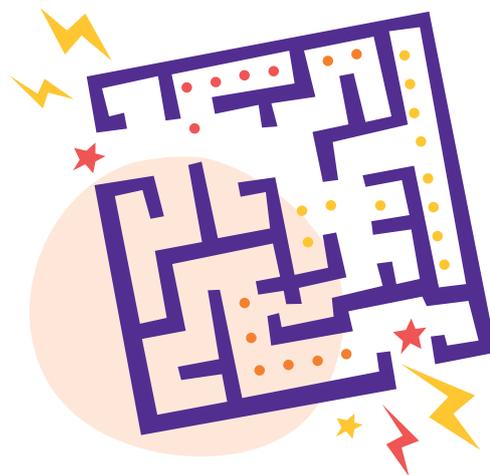
★ ¿SABÍAS QUE...?

Para hacer un videojuego, puede llegar a ser necesario un equipo de **cientos de personas, o de tan solo una.** ¡Depende de la complejidad del juego que se quiera desarrollar!

GÉNEROS

Tal como sucede con las películas, ¡en el mundo de los videojuegos también existen muchísimos géneros!

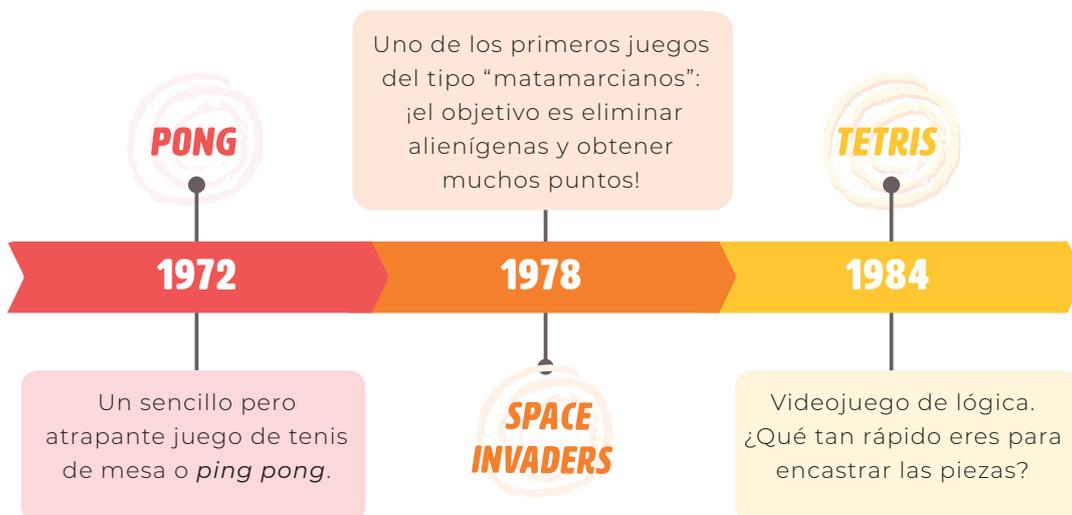
- Plataformas
- Laberintos
- Simulación
- Estrategia
- Ingenio
- Juegos de rol
- Rompecabezas (*puzzle*)
- Aventura gráfica
- Aventuras conversacionales



ORÍGENES

Muchos de los juegos más conocidos comenzaron en laboratorios de universidades, como *hobby* de estudiantes de Ingeniería. ¡Las consolas hogareñas todavía estaban muy lejos!

Algunos videojuegos pioneros que fueron muy populares:



¿SABÍAS QUE...?

Los **primeros videojuegos** estaban diseñados para que juegue una sola persona, o unas pocas conectadas a la misma consola.



Con la aparición de **Internet, muchas personas** pueden conectarse a la vez y jugar una misma partida.

En juegos como *Fall Guys* o *Fortnite* pueden participar hasta 60 jugadores/as, **y en los llamados MMORPG** (*Massive Multiplayer Online Role Playing Game*, o "videojuegos de rol multijugador masivos y en línea")... ¡miles!



CONSEJOS PARA EMPEZAR

1

HAZLO SIMPLE

Empieza por una idea sencilla. ¡No por eso será menos fascinante!



2

PROGRAMACIÓN POR BLOQUES

Puedes comenzar por utilizar algún entorno gráfico de programación por bloques, son mucho más sencillos e intuitivos. Por ejemplo: *Scratch* o *Scratch Jr.*



3

TESTEAR, TESTEAR, TESTEAR

Prueba y encuentra errores para poder resolverlos progresivamente. ¡Invita a otras personas a testear también! Seguramente verán cosas que tú no ves.



4

COLABORAR

Desarrollar un videojuego es una gran oportunidad para crear y aprender con otros y otras.

