



NOMBRE DEL ALUMNO: JOSUE RUBEN PEREZ ROBLERO

NOMBRE DE PROFESOR (A): MARIA EUGENIA PEDRUEZA

MATERIA: PROYECCION DE DISEÑO GRAFICO

GRADO: QUINTO CUTRIMESTRE

NOMBRE DEL TRABAJO: PROCESO DE DISEÑO

INVESTIGACION

Los videojuegos son juegos electrónicos en los que están involucradas una o más personas interactuando entre sí, es decir, es todo tipo de juego digital interactivo que su base principal es entretener y divertir por un lapso de tiempo prolongado, utilizando soportes de interface como los ordenadores, las videoconsolas, las consolas portátiles o máquinas recreativas. El programa informático del juego permite ser participativo de una experiencia que en la realidad no se puede hacer como los juegos de rol.

Los videojuegos se diferencian de otras formas de entretenimiento, como ser las películas, en que deben ser interactivos; en otras palabras, los usuarios deben involucrarse activamente con el contenido. Para ello, es necesario utilizar un mando (también conocido como gamepad o joystick), mediante el cual se envían órdenes al dispositivo principal (un ordenador o una consola especializada) y estas se ven reflejadas en una pantalla con el movimiento y las acciones de los personajes.

Las máquinas creadas específicamente para alojar videojuegos se conocen como arcade. Hasta hace pocos años, era posible encontrarlas en muchos establecimientos de ocio. Con el avance de la tecnología, los videojuegos pasaron a ser más usuales en videoconsolas (un dispositivo que se conecta al televisor) y en ordenadores.

Los videojuegos pueden ser muy distintos entre sí, tanto en complejidad como en calidad gráfica y en temática. Así como ocurre con el cine y la música, existe una larga y compleja lista de géneros y subgéneros, y la clasificación de un mismo título puede variar según quien lo analice.

Veamos a continuación algunos de los género principales:

* plataformas: se trata de una experiencia que gira en torno a desafíos de tipo físico, que exigen un gran nivel de precisión por parte de los jugadores para avanzar a través de complejas estructuras, generalmente enfrentándose a diversos enemigos. El juego de plataformas por excelencia es Super Mario Bros., desarrollado y publicado por Nintendo en el año 1985; su diseño, su dirección y su producción estuvieron a cargo de Shigeru Miyamoto, una eminencia en el mundo de los videojuegos;

* de disparos: un género amplio, al cual pertenecen tanto algunos títulos de guerra como de naves espaciales. Su nombre en inglés es shooters y, si bien hace alusión a la acción de disparar, no debe tratarse necesariamente de un arma de fuego, ya que cualquier juego que centre el progreso del personaje principal en la utilización de algún poder que sea despedido hacia los enemigos, ya sea en forma de proyectil o de rayo (entre otras muchas posibilidades), puede entrar en esta categoría;

* de aventuras: son juegos en los cuales la historia es la protagonista. Deben ser construidos en base a una rica narrativa, que atrape poco a poco al jugador en el mundo virtual, y le transmita la necesidad de resolver una serie de misterios. Por lo general, contienen una gran variedad de elementos que resultan fundamentales para avanzar, y estos suelen encontrarse en el escenario mismo, lo cual invita a la exploración constante;

* de rol: suelen confundirse con los juegos de aventuras pero, a diferencia de estos últimos, su foco son los personajes y su evolución a lo largo de la historia. Este género es especialmente popular en Japón, aunque existen muchas comunidades de jugadores de rol en todas partes del mundo. Una de sus características principales es la utilización del término nivel para referirse al grado de experiencia de sus protagonistas y no a los diferentes mundos y escenarios que deben atravesar;

* deportes: si bien su nombre parece decirlo todo, existe una línea muy delgada entre este género y el de simulación. Estos dos, a su vez, están emparentados con el género de acción; todo depende del grado de realismo de la experiencia y del tipo de interacción que se espere del jugador, entre otros factores. Un juego de deportes refleja fielmente las reglas de la disciplina original, pero no a niveles milimétricos, sino que se vale de ciertas licencias, como ser que el tiempo avance más rápidamente que en la realidad.

El rol social de los videojuegos suele estar en discusión. En principio eran considerados como un divertimento para niños y adolescentes, pero la franja etaria se ha ampliado considerablemente en los últimos años.

Muy a menudo los videojuegos son vistos como una pérdida de tiempo y una fuente de distracción, especialmente por personas que jamás los han probado; por otro lado, muchos expertos destacan sus valores educativos y pedagógicos.

Los orígenes del videojuego se remontan a la década de 1950, cuando poco después de la aparición de las primeras computadoras electrónicas tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, se llevaron a cabo los primeros intentos por implementar programas de carácter lúdico. Así, fueron creados el Nimrod (1951) o el Oxo (1952), juegos electrónicos que aún no pueden ser denominados videojuegos, y el Tennis for Two (1958) o el Spacewar! (1962), auténticos pioneros del género. Todos ellos eran todavía prototipos, juegos muy simples y de carácter experimental que no llegaron a comercializarse, entre otras cosas, porque funcionaban en unas máquinas que solo estaban disponibles en universidades o en institutos de investigación.

La consola Magnavox Odyssey (1972).

No sería hasta la década de los 70 en que, con la bajada de los costes de fabricación, aparecieron las primeras máquinas recreativas y los primeros videojuegos dirigidos al gran público. Títulos como Computer Space (1971) o Pong (1972), de Atari, inauguraron las primeras máquinas recreativas construidas al efecto, que funcionaban con monedas. Poco después llegarían los videojuegos a los hogares gracias a las consolas domésticas, la primera de las cuales fue la Magnavox Odyssey (1972), y más tarde la exitosa Atari 2600 o VCS (de 1977), con su sistema de cartuchos intercambiables.

Por aquel entonces las máquinas de arcade empezaron a hacerse comunes en bares y salones recreativos, una expansión debida en parte a un matamarcianos que alcanzó gran popularidad, el Space Invaders (1978). Otros juegos que marcaron esta primera época fueron Galaxian (1979), Asteroids (1979) o Pac-Man (1980).

La consola portátil Game Boy (1989).

En los años 1980, la empresa norteamericana Atari tuvo que compartir su dominio en la industria del videojuego con dos compañías llegadas de Japón: Nintendo (con su famosa consola NES) y SEGA (con la Master System). Paralelamente, surgió una generación de ordenadores personales asequibles y con capacidades gráficas que llegaron a los hogares de millones de familias, como fueron el Spectrum, el Amstrad CPC, el Commodore 64 o el MSX. A partir de entonces, los videojuegos empezaron a convertirse en una poderosa industria. Fue además una época muy creativa para los desarrolladores de videojuegos; muchos de la principales géneros que existen hoy en día (conducción, lucha, plataformas, estrategia, aventura...) tomaron forma en esta década. Por otra parte, aparecieron también las primeras consolas de bolsillo, también conocidas como «maquinitas», que aunque hasta la llegada de la Game Boy de Nintendo (1989) solo ejecutaban un juego cada una, alcanzaron gran popularidad entre los más jóvenes.

Los años 1990 traen el salto a la tecnología de 16-bit (como la SNES y la Mega Drive), lo que traía consigo importantes mejoras gráficas. Entra en escena el gigante Sony con su primera PlayStation (1994), mientras Nintendo y Sega actualizan sus máquinas (Nintendo 64 y Sega Saturn). En cuanto a las computadoras, el progreso de los PC termina por barrer del mapa a los demás sistemas salvo el de Apple. Aparecen juegos cada vez más avanzados tecnológicamente como los juegos de tiradores, también llamados shooters, estando los cuales en 3D. Estos comenzaron siendo en tercera persona, pero a través de la implementación de técnicas de cámara en primera persona, se convirtieron en lo que a día de hoy se denomina Juegos de tiradores en primera persona o FPS. En el año 2002 entra Microsoft en el sector de las videoconsolas con su Xbox, en 2001 se lanza la Gamecube y en el 2006 Nintendo lanza su innovadora Wii. Entretanto, Sony actualiza su exitosa PlayStation (versiones II y III), y en los PC, gracias a la expansión del Internet, cobran protagonismo los juegos en línea y multijugador.

Por último, en la década de 2010 emergen como plataformas de juegos los dispositivos táctiles portátiles, como los teléfonos inteligentes y las tabletas, llegando a un público muy amplio. Por otro lado, varias empresas tecnológicas empiezan a desarrollar cascos de realidad virtual, que prometen traer nuevas experiencias al mundo del entretenimiento electrónico

Hacia el siglo XXI, el sector del entretenimiento de los videojuegos se transformó en una industria multimillonaria. En esta época empieza a ponerse el foco en las capacidades de quienes diseñaban videojuegos, dado que en ocasiones lleva años lanzar uno al mercado. Quienes crean videojuegos están preparados en múltiples áreas:

diseño
informática
programación
animación
arquitectura
física
matemáticas

En la actualidad, múltiples universidades del planeta ofrecen carreras específicas para formarse en el diseño de videojuegos.

Numerosos estudios se han llevado a cabo a lo largo de los últimos años en los que se investigaba el impacto de los videojuegos en quienes los usaban. Esto surgió a partir de la observación de escenas de diversos juegos conocidos. Se documentaron en ellos agresiones, conductas asociadas con lo delictivo, lenguaje inapropiado y racismo: en síntesis, violencia explícita. La preocupación por si estimularía conductas negativas en los usuarios está desde entonces latente, y se argumenta que se insta, de algún modo, a “sacar” o fomentar ciertas conductas ocultas que se manifiestan en el juego.

Si bien hasta la fecha ninguna investigación es concluyente, la metodología con la cual se trabajó para llegar a conclusiones al respecto varía de caso a caso. En general, se coincide en que no son causa de violencia, y que hay que reparar también en sus aspectos positivos:

Requieren cooperación entre jugadores.

Son un ámbito de desarrollo social y afectivo, aún entre desconocidos.

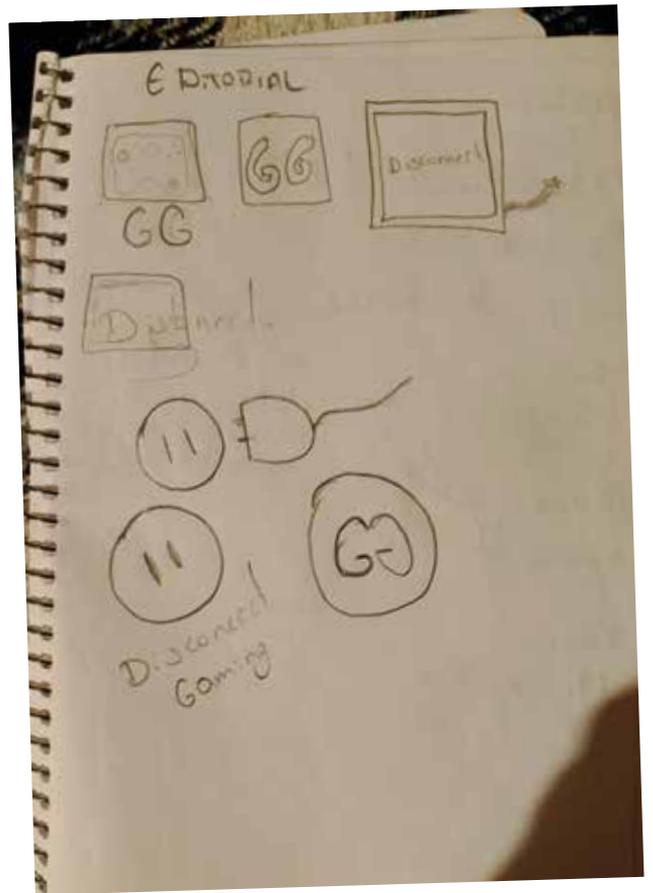
Cabe señalar que este campo ha originado videojuegos que abordan temáticas actuales.

Uno de ellos, «Hellblade: Senua»s Sacrifice» ha sido reconocido por especialistas en salud mental, programadores y diseñadores. Lanzado en 2017, el videojuego sigue a Senua, una guerrera celta que debe enfrentarse a obstáculos y enemigos para salvar a su pareja de la muerte. Mientras, es acechada en todo el juego por “La oscuridad”, las voces que nunca se detienen, que la ayudan y la sabotean por igual.

¿Cuál es el impacto de los videojuegos en la sociedad? Los videojuegos se han convertido en una forma de entretenimiento muy popular en todo el mundo, pero su influencia no se limita únicamente al ámbito recreativo. A medida que la tecnología avanza, la industria de los videojuegos ha ido evolucionando y expandiéndose, generando un impacto significativo en la sociedad. Muchos estudios han demostrado que los videojuegos tienen efectos tanto positivos como negativos, y es importante analizar su influencia en diferentes áreas como la educación, la salud mental y la socialización. Entender cómo los videojuegos afectan a la sociedad es fundamental para poder aprovechar su potencial positivo y mitigar cualquier aspecto negativo.

Bocetos

Editorial
GG = Good Gaming
Game
World evolution
Temas Ltd.



Game over
World Gaming
mundo Gaming
World Gaming
Mito Gaming
Disconnected
Player
Geek game
Geek
evolution game
Voluntad de los jugadores

Nombre para
la Revista