

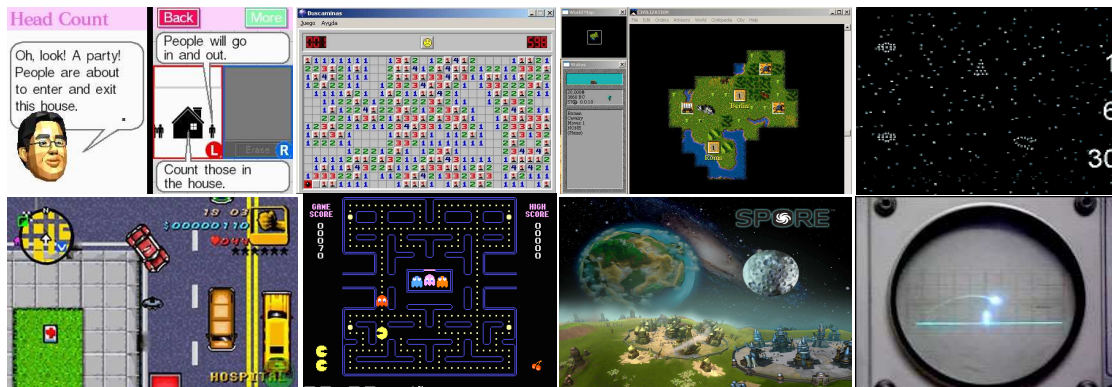
Historia Práctica del Videojuego

Carlos González Tardón

www.carlosgonzalezardon.com

www.peopleandvideogames.com

Realizado dentro del curso Programación Informática: Una Aproximación al Mundo de los Videojuegos, Johns Hopkins University, Centre for Talented Youth.



Cualquier persona que se enfrente a crear un videojuego, la primera pregunta lógica que debe hacerse es: ¿qué han hecho ya otros? Posteriormente debería pensar: ¿Qué hace que un videojuegos funcione y otro no? ¿Puedo utilizar la experiencia de otros desarrolladores para el beneficio de mi videojuego? ¿Se puede hacer lo que pretendo?...

Esta clase pretende contestar a todas estas preguntas por medio del conocimiento de la historia y el desarrollo tecnológico de los videojuegos. A través de un repaso de los principales programas que han influido han marcado la historia de este tipo de programas irán apareciendo temas fundamentales a la hora de diseñar un videojuego como: los efectos de sonido, la jugabilidad, la relación entre dificultad y entretenimiento, la psicología del jugador...

Esta charla está pensada para todas aquellas personas que se acercan por primera vez a la programación de videojuegos y que quieren acabar con éxito su proyecto.