



Universidad  
**Tecmilenio**®



# Game Programming

Sketch de niveles



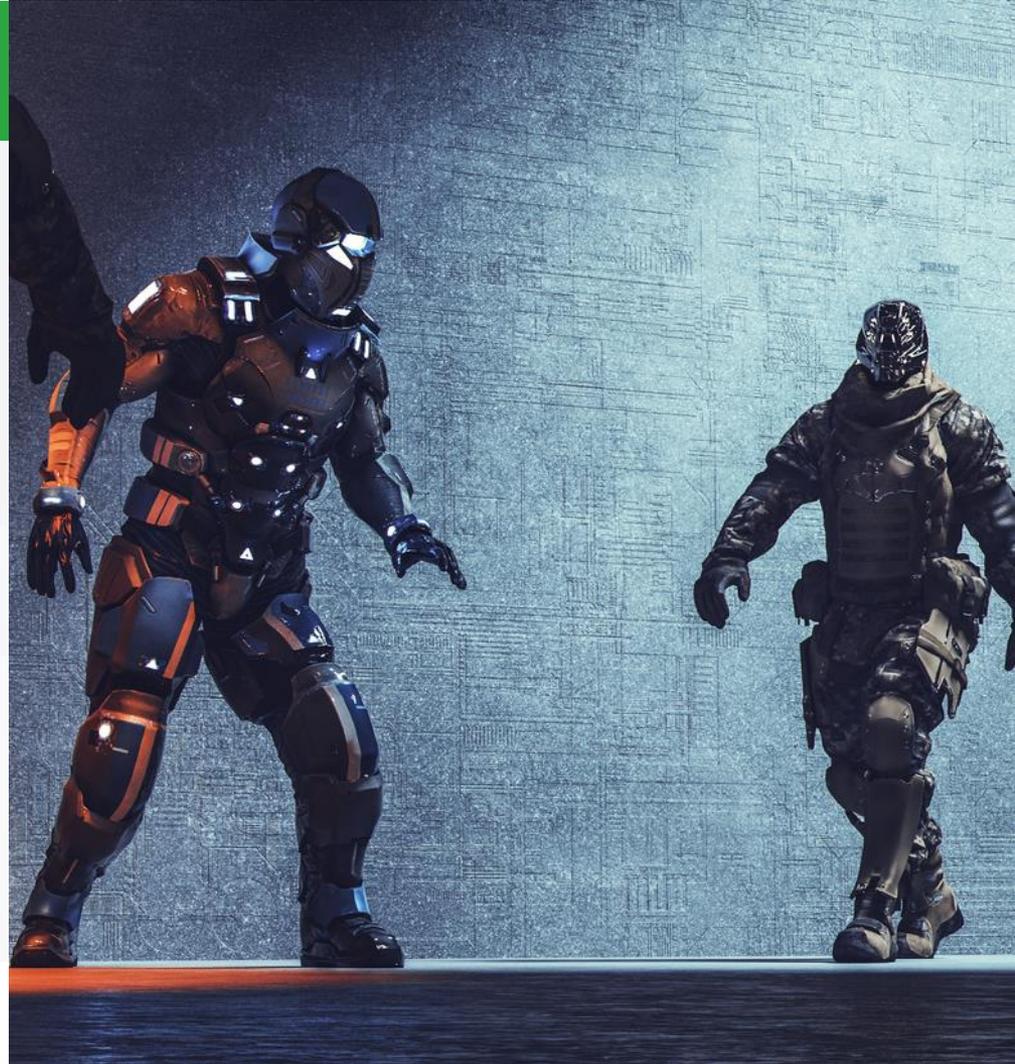


Te invito a realizar la siguiente actividad de Bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



Cuando quieres desarrollar una idea para un videojuego nuevo, se recomienda que hagas un sketch o bosquejo de la misma para pulirla poco a poco.

Si tu idea la desarrollas primero por la parte de la programación, no tendrás éxito, pues no sabrás con claridad cómo plasmarla y convertirla en un videojuego exitoso.



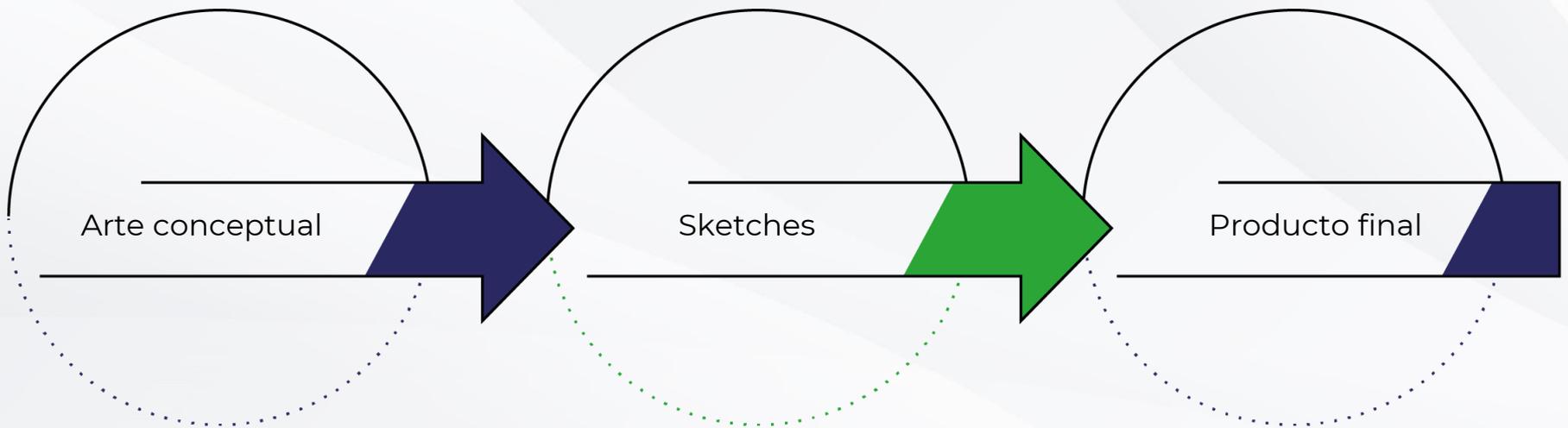


## Bosquejos de niveles:

Concepto	Definición
<i>Sketch</i>	Dibujo rápido que muestra un diseño en concreto, ya sea para un personaje o un ambiente.
<i>Concept artists</i>	Diseñadores que representan diseños o ideas que utilizarán los demás departamentos como guías.
<i>Blocking</i>	Técnica que utiliza cubos para crear los niveles



## Bosquejos de niveles:

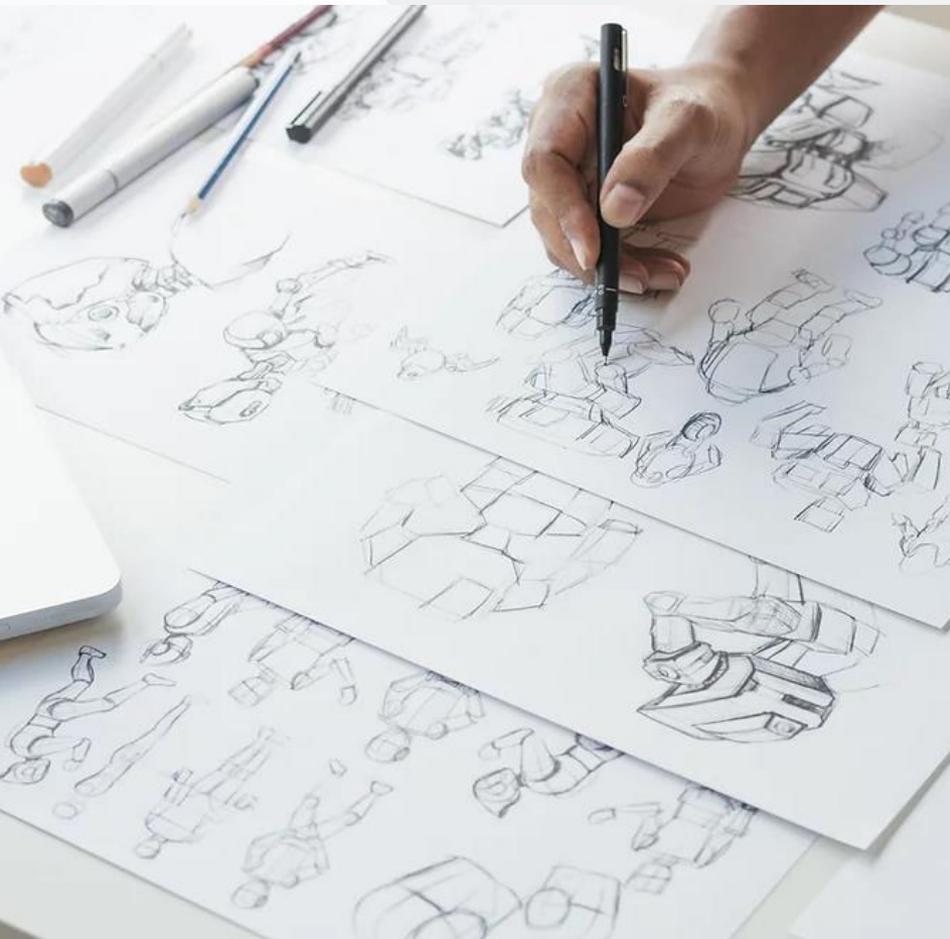




Selecciona un juego que te guste.

Realiza el sketch de dos niveles  
utilizando la técnica de blocking.





Tener los diseños exterior e interior de tu casa te ayuda a eliminar los detalles que no te gustan o que son innecesarios y a agregar lo que consideres que la hará lucir mejor. Lo mismo ocurre con los bosquejos de los videojuegos, es decir, entre más detalles tengan, puedes generar una mejor versión de tu idea y de tu videojuego.

Por lo tanto, los sketches o bosquejos son una herramienta poderosa para definir el futuro de lo que van a llegar a ser los niveles o personajes dentro del juego y cómo van a lucir, ya que sirven de guía a otros departamentos, como a los modeladores 3D o al área de texturizado, para realizar su trabajo de una forma más eficiente y evitar las suposiciones de lo que tienen que plasmar.

Asimismo, son útiles para mostrar la visión general del proyecto al público y, de esta manera, conseguir una mayor audiencia.





Universidad  
**Tecnológico**®



# Game Programming

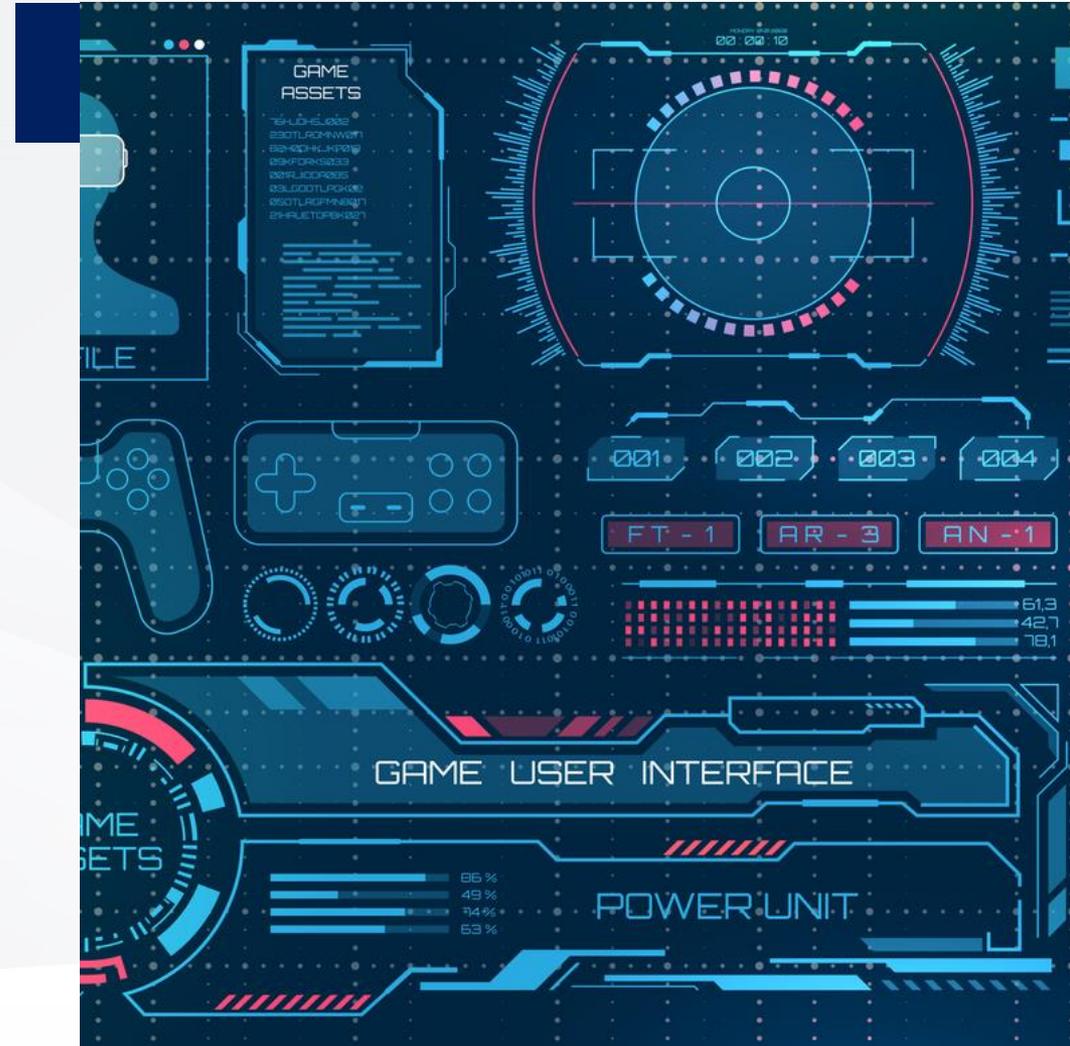
Elementos de la interfaz  
de usuario



Te invito a realizar la siguiente actividad de Bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



En el mundo de los videojuegos, la interfaz de usuario o GUI ha existido desde que estos nacieron y se ha modificado con el paso del tiempo. Se refiere a los métodos en los cuales los jugadores interactúan con el juego, desde controles, consolas, teclados, mouse, accesorios, la manera en que se muestran en pantalla, la información que proveen y las herramientas virtuales que hay para desarrollarse en el juego.



## Interfaz de usuario:

Antes de empezar a programar un juego es necesario tener la idea del mismo, por lo tanto, es necesario hacer un *brainstorming* o lluvia de ideas. Para realizarla de manera ordenada, se sugiere lo siguiente:



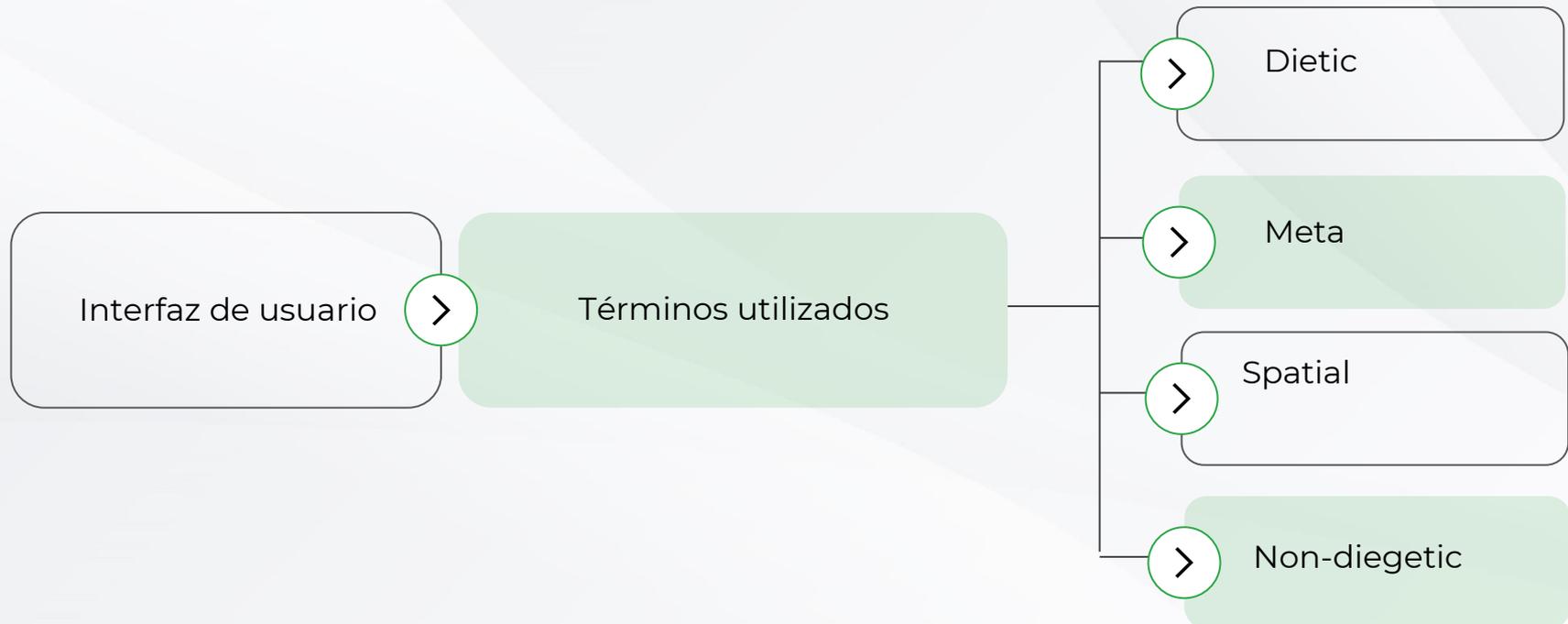
Métodos que se le proporcionan al jugador para interactuar con el juego.



HUD: dar información al jugador acerca del videojuego.



## Interfaz de usuario:



## Interfaces eficientes e intuitivas:

### Claridad

El usuario debe entender por qué la está usando.

### Consistencia

La información debe coincidir con lo que está pasando en el juego en ese momento.

### Responsiva

Flujo rápido entre pantallas.

### Eficiente

Se muestra solo la información necesaria.

### Personalizable

Ofrecerle opciones de personalización al jugador.





Piensa en una idea de un videojuego que te gustaría llevar a cabo y realiza los bosquejos de las interfaces de usuario que quisieras que tuviera.



Para poder definir la interfaz de un videojuego, es importante conocer el género y la narrativa de este. Una vez que se tiene esta información, se pueden analizar otros juegos similares, ver el tipo de interfaz que usaron y seleccionar la que mejor se acople a tu juego.

Recuerda que la finalidad de la UI es mostrar información al jugador sin que este pierda la inmersión en el juego.

Otro aspecto importante es considerar el tipo de dispositivo para el cual el videojuego va a estar disponible y, de ser posible, ofrecer diferentes tipos de interfaces para dar la mejor experiencia de uso a los jugadores y mostrar la información sin obstrucciones.





Universidad  
**Tecmilenio**®

# Game Programming

Monetización





Te invito a realizar la siguiente actividad de Bienestar-mindfulness antes de comenzar a revisar el tema.



La manera tradicional de comercializar un producto es colocarlo a la venta, ya sea en una tienda o haciendo uso del *e-commerce*.

Sin embargo, en la industria de los videojuegos, además del modelo tradicional, existen otros modelos de negocio que pueden ayudar a monetizar tus videojuegos y recuperar tu inversión. Estos modelos están en función del estilo de juego y del tipo de plataforma en donde se distribuyan.



## Modelos de negocio:

Modelos	Definición
<i>Pay-to-play o Premium</i>	Modelo tradicional que funciona bien para las consolas. Debes de pagar para el contenido.
<i>Free-to-play</i>	Modelo que tiene una proyección mayor y el contenido es gratis. Se monetiza gracias a la publicidad y se usa mucho en dispositivos móviles.
<i>Freemium</i>	Modelo que se utiliza en Internet, el cual ofrece uso y contenido con limitaciones. Se monetiza con usuarios premium y se usa también en dispositivos móviles.
Suscripción	Ofrece contenido y uso con limitaciones. Se monetiza con suscripciones anuales o mensuales.



## Tipos de monetización

Estrategia Free 2 pay	Definición
Restricción	El jugador puede pagar para eliminar o ignorar alguna restricción dentro del juego.
Personalización	El jugador puede pagar para personalizar a su personaje con diferentes <i>outfits</i> .
Jugabilidad	El jugador puede pagar para añadir nuevas posibilidades al juego, por ejemplo, compra de objetos.
<i>Merchandising</i>	Venta de productos físicos, como camisetas, termos, figuras de acción, etc.





Elige el videojuego que más te guste.

¿Qué tipo de monetización utiliza y por qué?



La monetización funciona dependiendo del tipo de videojuego que se esté lanzando y su audiencia. El compromiso es que el juego genere dinero con los jugadores.

A la mayoría de las ventas dentro de un juego se les conoce como *in-app purchases*, que son relativamente populares en juegos para dispositivos móviles tanto en iOS como en Android.

