

# Fundamentos De Arte Para Videojuegos Guia Practic

Recognizing the quirk ways to get this book **Fundamentos De Arte Para Videojuegos Guia Practic** is additionally useful. You have remained in right site to start getting this info. acquire the Fundamentos De Arte Para Videojuegos Guia Practic partner that we give here and check out the link.

You could buy lead Fundamentos De Arte Para Videojuegos Guia Practic or get it as soon as feasible. You could quickly download this Fundamentos De Arte Para Videojuegos Guia Practic after getting deal. So, taking into consideration you require the books swiftly, you can straight get it. Its as a result no question easy and as a result fats, isnt it? You have to favor to in this tone

*Fundamentos De Arte Para Videojuegos Guia Practic*

2023-10-05

## MICHAEL SLADE

**Programación de Videojuegos** Comercial Grupo ANAYA, S.A.

La presente edición, que conmemora el 10.º aniversario de este libro clásico, ahora a todo color, hace un recorrido por las influencias que modelan los videojuegos modernos y examina los elementos que tienen en común con los juegos tradicionales, entre ellos las damas. En el punto culminante de este recorrido, el avezado diseñador de videojuegos Raph Koster analiza a fondo el concepto de "diversión" y por qué es el elemento más vital de cualquier juego. ¿Por qué algunos juegos se vuelven aburridos en poco tiempo mientras que otros siguen siendo divertidos durante muchos años? ¿De qué forma los juegos sirven como una herramienta fundamental y muy poderosa para aprender? Tanto si eres un desarrollador de juegos como si eres un gamer comprometido o un observador curioso, esta edición ilustrada y completamente actualizada te ayudará a entender cuáles son los motores de esta gran fuerza cultural y te inspirará para explorar el mundo de los juegos tan a fondo como desees.

*Chris Crawford on Game Design* Santiago Rada

Bestseller en Amazon.es. En el Top 5 de los libros más vendidos en Informática en Marzo de 2017. Descubre el arte y la ciencia de la programación de videojuegos en los cuatro volúmenes de "Desarrollo de Videojuegos." Este primer libro de la colección introduce los conceptos básicos relativos a estructuras y principios de diseño de videojuegos, proporcionando una visión general de la arquitectura de un motor de juegos. Dentro del contexto de esta arquitectura general se hace especial hincapié en aspectos como los subsistemas de bajo nivel, el bucle de juego, la gestión básica de recursos, como el sonido, y la gestión de la concurrencia. Para llevar a cabo una discusión práctica de todos estos elementos se hace uso del motor de renderizado Ogre3D. Por otra parte, en este primer volumen también se estudian los fundamentos del lenguaje de programación C++ como herramienta fundamental para el desarrollo de videojuegos profesionales. Este estudio se complementa con una discusión en profundidad de una gran variedad de patrones de diseño y de la biblioteca STL. Además, también se realiza un recorrido por herramientas que son esenciales en el desarrollo de proyectos software complejos, como por ejemplo los sistemas de control de versiones, o procesos como la compilación o la depuración.

**El derecho comparado en la docencia y la investigación.** Createspace Independent Publishing Platform

Nunca en la historia ha existido un momento más importante para la creación y la transmisión de conocimiento. Por un lado, las tecnologías de la comunicación posibilitan transformaciones antes inimaginables, que el mundo del libro y la edición aprovechan para hacer lo que mejor saben: situarse a la cabeza de las innovaciones. Por otro lado, jamás ha habido una proliferación equiparable de estudios y análisis sobre la edición y el libro en todas sus formas, lo que nos permite reflexionar sobre el modo en que se produce esta revolución para la que no existen precedentes. Esta obra es el mejor ejemplo de dicha reflexión. Desde distintos puntos de vista, desde diversas disciplinas y con la mayor riqueza y capacidad de disección se explica qué hacen los hoy editores, qué valor supone su actividad, y cuál es la dimensión cultural y social que hace que el mundo del libro y la edición tenga un perfil propio y una capacidad real de esclarecer y transformar la realidad en que vivimos. Los fundamentos del libro y la edición es una obra colaborativa de académicos y representantes de la industria editorial y librera, que aborda cuestiones urgentes como las complejidades de la industria, los desafíos de la lectura y la educación, los mercados globales y las grandes diferencias regionales, la propiedad intelectual y los derechos de autor, la responsabilidad social de las editoriales o las relaciones de la industria de la edición con otros medios de comunicación y entretenimiento, y las siempre cambiantes tecnologías. Los libros nunca están solos. Forman parte de colecciones, conviven en los estantes de las librerías y bibliotecas, y conversan con otras obras a través de sus lectores y lectoras. En este caso, Los fundamentos del libro y la edición está en buena compañía: la colección Tipos Móviles es el entorno natural para que este volumen dialogue con otros textos que también hablan de libros, editores y librerías.

**PIXEL ART Y NFT** Ra-Ma Editorial

"Este libro en el manual perfecto tanto para los nuevos desarrolladores que deseen comenzar a programar videojuegos como para aquellos expertos que busquen afianzar y fortalecer sus conocimientos. Para lograr el anterior objetivo, este libro cuenta con las bases de computación y programación en C#; los fundamentos del desarrollo con Unity; el proceso de creación de un videojuego; la integración de arte y música (assets incluidos); el funcionamiento de los componentes y el código de las librerías de Unity, así como la creación de un ejecutable de tu juego para que puedas compartirlo. El lector aprenderá a programar en C#, el lenguaje de programación que se utiliza en Unity, sin que sea necesaria experiencia previa en programación. Para lograrlo, el texto incorpora una serie de retos que deberá ir resolviendo mientras desarrolla su primer videojuego." --

**Fundamentos de estrategia empresarial** Ediciones Universidad de Navarra

En esta obra se pretende ofrecer una visión general de los fundamentos pedagógicos para una adecuada integración de los recursos tecnológicos en educación con temas como: modelos didáctico-tecnológicos para la innovación, competencias TIC en diferentes contextos, estrategias didácticas con TIC, el educador social como investigador en la práctica y los entornos personales de aprendizaje. Así mismo se abordan distintos recursos TIC desde una perspectiva descriptiva y aplicativa: recursos educativos en abierto, elearning, web 2.0, redes sociales, videojuegos y recursos móviles. Como material complementario se incluyen experiencias tecnopedagógicas que ilustran la aplicación de las TIC e distintos contextos educativos. El libro está dirigido especialmente a los estudiantes de la asignatura Medios, Tecnología y Recursos para la intervención Socioeducativa del Grado de Educación Social de la UNED y ha sido coordinado por los profesores María Luz Cacheiro, Cristina Sánchez y Jesús Manuel González del Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Didácticas Especiales de la Facultad de Educación de la UNED. Todos cuentan con una amplia trayectoria en el área de los medios y tecnologías aplicadas a contextos socioeducativos. También han colaborado en su elaboración profesores e investigadores de distintas universidades nacionales e internacionales con experiencia en el área de la tecnología educativa.

**Técnicas Avanzadas** Ediciones Cátedra

El libro Fundamentos teóricos y metodológicos de Luna Roja es el primer volumen de la tetralogía Luna Roja: herramientas teórico-prácticas para el fortalecimiento de subjetividades de género. Los otros tres libros que completan la tetralogía (los cuales se encuentran en proceso de elaboración) giran alrededor de los ejes temáticos: subjetividades de género (volumen II); significaciones del

cuerpo de género (volumen III); y experiencias como sujetos de acción de género (volumen IV).

Estos ejes temáticos son constitutivos de las reflexiones teóricas y metodológicas desarrollados por autoras(es) e investigadoras(es) de los estudios feministas y de género. Investigadoras(es) para quienes la categoría género posee relevancia en su significado político y como eje transversal para el análisis y significación de diversas problemáticas sociales, económicas, políticas, culturales y psicológicas (Scott, 1996).

**Programación de Videojuegos** New Riders

Es indudable que hoy en día uno de los objetivos principales de las empresas es mejorar su desempeño en entornos cada vez más cambiantes e inciertos. En este contexto, una adecuada formulación e implementación de la estrategia es fundamental para el éxito empresarial. Existe abundante evidencia de que lo que determina el impacto positivo en los resultados de una organización es la correcta aplicación de una estrategia oportuna. Este libro aborda los principios de una buena formulación de la estrategia empresarial con foco práctico: matiza la entrega de conceptos con la presentación de una serie de ejemplos y mini-casos de empresas reales. Cada capítulo cierra con una sección de preguntas y respuestas orientadas a la aplicación de las materias revisadas. La sexta edición incluye importantes adiciones respecto de la anterior, como la mención a los ecosistemas—fundamentalmente digitales—que representan un tipo de modelo de negocio muy prevalente. Otra novedad es el acabado repaso a las divisiones de empresas y cómo son ampliamente utilizadas en la actualidad. También se profundizan y actualizan todos los capítulos con nuevos ejemplos y resultados de estudios recientes de análisis del entorno, entre los que se destacan los relativos a modelos de negocios, plataformas, fusiones, sustentabilidad de la empresa y los desafíos que implica en cuanto a responsabilidad social empresarial. Fundamentos de la estrategia empresarial se ha consolidado como un texto de referencia indispensable en su área, siendo a la vez una herramienta sólida y amena para transmitir de manera eficaz los conceptos de estrategia empresarial que hoy son centrales en la preparación de estudiantes y ejecutivos de empresas.

**Diseño de videojuegos** Universidad Externado

Fundamentos de Arte para Videojuegos está dirigido a cualquier persona que necesite profundizar en los procesos de creación de la parte visual de un videojuego. Ya seas un jugador, diseñador, un productor, programador o un aspirante a artista, tras la lectura de este libro entenderás mejor como una dirección visual y artística puede potenciar la experiencia global de juego. Obtendrás una visión general de los procesos de producción de arte, tanto a nivel artístico como técnico, y descubrirás cuánto esfuerzo cuesta y cómo se crea el contenido visual de un videojuego, cuáles son las herramientas necesarias para crearlos, así como el glosario de términos que se usan para comunicarse de manera efectiva con un equipo de arte dentro de una producción. También adquirirás un conocimiento esencial de las bases del arte tradicional, como el color, la luz, la composición, la perspectiva y profundidad o la anatomía humana. Estos principios te ayudarán a entender mejor cómo aprovechar el lenguaje visual para desarrollar una mecánica de juego, motivar al jugador, potenciar la inmersión y así mejorar la jugabilidad de tus videojuegos.

**Aprendizaje y metodos de docencia avanzada** Ediciones Paraninfo, S.A.

Este libro presenta el resultado de un proyecto impulsado por la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación para elaborar un panorama de la investigación de la comunicación en México, destacando de manera puntual la situación en cada una de las cinco regiones que la componen en cuanto a producción, tipo de investigación y líneas temáticas más desarrolladas. Resultará de interés para pensar el futuro del campo de la comunicación en el país y articular propuestas de investigación en el largo plazo. Este libro es un insumo, además, para el diálogo que debe darse en los niveles teórico-metodológicos, epistemológicos y pragmáticos. **Fundamentos de Arte para Videojuegos** Ediciones de la Universidad de Castilla La Mancha La industria de desarrollo de videojuegos crece y precisa programadores. Introducirse en el mundo de la programación de videojuegos es posible. En este libro se explica qué es la programación del sistema VCS 2600 y cómo funcionan sus videojuegos. Obtendrás los fundamentos necesarios para comenzar tu camino como programador, iniciando con una de las consolas más famosas de toda la historia, el mítico Atari 2600. Al finalizarlo, habrás adquirido una base que te servirá para crear videojuegos en 2D, este libro permite sentar las bases fundamentales para posteriormente aprender herramientas más modernas como Unity o Unreal Engine, comprender aspectos de bajo nivel y avanzar hacia la profundización de los conceptos elementales (sprites, animación, lógica, IA, etc.) para cualquier programador de videojuegos. Muchos cursos introductorios enseñan un determinado lenguaje o una herramienta específica de alto nivel, como Construct o Game Maker. El trayecto de introducción a la programación de videojuegos que se debería seguir, es iniciar desde las primeras bases, este tipo de estudio apunta a formar una base sólida, que viene dando excelentes frutos en personas que optan por arrancar aquí, a dar sus primeros pasos en el desarrollo de videojuegos. Destinado a quienes ya tienen conocimientos en programación en C++, Basic y Ensamblador, o a quienes tienen poco conocimiento, y quieren profundizar sobre la programación para videojuegos. ¿Alguna vez has pensado en dedicarte a la programación de videojuegos? ¿no sería un sueño hecho realidad? Quienes se dedican a ello son personas que dedican su vida, sus conocimientos y sus energías a hacer arte, dado que en los últimos años los videojuegos ya han comenzado a estar considerados de esta manera. La carrera de ilustres programadores como Shigeru Miyamoto, creador de Super Mario, o Hideo Kojima, autor del universo de Metal Gear Solid, ilumina a diario el camino de miles de programadores que hacen sus propios juegos y que proporcionan diversión a millones y millones de jugadores. Y lo hacen como forma de cumplir un sueño. Programación de Videojuegos para Atari 2600, es sin lugar a dudas un libro que debes tener en tu biblioteca digital. **INVESTIGACIÓN EDUCATIVA. FUNDAMENTOS TEÓRICOS, PROCESOS Y ELEMENTOS PRÁCTICOS (ENFOQUE PRÁCTICO CON EJEMPLOS. ESENCIAL PARA TFG, TFM Y TESIS)** Editorial UNED

This book could be considered the necessary continuation of The Path (Ha Derech). While in the previous text the path that the Light travels from the higher dimensions to the physical plane was systematically established, The Mirror raises the need to invert its meaning, to take it from the densest to the highest, because it is not only about connecting with the Light that descends, but also about being able to return it to Heaven, tinged with our love and our work. We are faced with a much less defined path: one that passes through the central column of the Tree of Life. There is emunah, faith, passionate devotion, and the desire to surrender totally to the Divine Nature. This, which is easier to say than to do, requires using a language that speaks more to the Soul than to the intellect. This language is the one that has been tried to use in the present work, with the intention

of stimulating the veteran pilgrim and, if possible, wake up the future walker of the luminous paths. For the expert seeker, it represents the opportunity to see himself reflected in another seeker who, like him, knows about the inclemency and the wonders of this mystical journey. He will find here that he is not alone and, hopefully, he will feel these pages like water that refreshes from the weariness of the day. For the neophyte, the sincere beginner, it is intended to be a tool that will touch nerve centers within, hidden behind the veil of intuition. In both cases, the author hopes that the flame of creativity will lead the reader's soul to reconnect with his higher nature.

**Amor prohibido** Universidad del Valle

ANALIZANDO FINAL FANTASY: DESDE LOS LIMIT BREAKS HASTA LOS SUMMONS UNA RECORRIDO A TRAVES DE LOS TEMAS, EL SIMBOLISMO Y LOS FUNDAMENTOS SICOLOGICOS DE LA ICONICA FRANQUICIA DE VIDEOJUEGOS Final Fantasy ha cautivado a los jugadores durante más de tres décadas con sus intrincados argumentos, cautivadores personajes e impresionantes efectos visuales. Pero, ¿sabías que Final Fantasy es mucho más que un juego? En "Analizando Final Fantasy: Desde Los Limit Breaks Hasta Los Summons: Una Recorrido A Traves De Los Temas, El Simbolismo Y Los Fundamentos Sicológicos De La Iconica Franquicia De Videojuegos", exploramos las múltiples capas de significado de la serie y descubrimos por qué se ha convertido en una piedra de toque cultural tan importante. CONTENIDO (40 CAPÍTULOS) El Enigmático Mundo De Final Fantasy La Psicología De Los Protagonistas: Cloud, Squall Y Más Allá La Filosofía De Los Villanos: Sephiroth, Kefka Y La Naturaleza Del Mal Simbolismo Y Mitología En Final Fantasy: Una Visión General La Psicología De Los Sueños: Final Fantasy Vii Y La Teoría Freudiana Fantasía Y Realidad: Final Fantasy X Y La Filosofía De La Religión La Psicología De La Amistad: Final Fantasy Xv Y La Teoría Del Apego El Poder De La Música: Final Fantasy Vi Y La Psicología Del Sonido Simbolismo En Final Fantasy Viii: El León, La Bruja Y El Jardín La Filosofía Del Tiempo: Final Fantasy Xiii Y Las Paradojas Temporales La Psicología De La Pérdida: Final Fantasy Iv Y Las Fases Del Duelo Representación En Final Fantasy: Género, Raza Y Discapacidad Temas Filosóficos En Final Fantasy: Existencialismo, Nihilismo Y Absurdisto La Psicología De La Magia: Final Fantasy Ix Y El Inconsciente Colectivo Comparación De Final Fantasy Con Las Teorías Filosóficas Estoicismo, Epicureísmo Y Cinismo La Evolución De Final Fantasy: De I A Xv La Influencia De Final Fantasy En La Cultura Y La Psicología De Los Videojuegos La Importancia De Las Bandas Sonoras De Final Fantasy: Un Análisis Musical El Futuro De Final Fantasy: La Psicología De La Innovación Y Las Expectativas De Los Fans El Legado Perdurable De Final Fantasy Y Su Relevancia Para La Filosofía Y La Psicología El Papel De La Mitología En Final Fantasy: Un Análisis Comparativo Sueños Y Realidad En Final Fantasy Xii: Una Interpretación Jungiana Amor Y Apego En Final Fantasy Ix: Un Estudio De Las Relaciones Interpersonales La Ética De La Guerra En Final Fantasy Tactics: Un Examen Crítico Apropiación Cultural En Final Fantasy: Una Mirada Crítica Al Orientalismo Y El Exotismo Final Fantasy Y El Viaje Del Héroe: Estudio Comparativo Del Monomito De Joseph Campbell La Política De Final Fantasy: Un Análisis Del Poder Y La Autoridad En Los Juegos El Uso Del Color En Final Fantasy: Un Análisis Semiótico La Comunidad De Fans De Final Fantasy: Un Estudio Psicológico Del Fandom Y La Identidad La Filosofía De La Esperanza En Final Fantasy Xv: Un Estudio Del Optimismo Existencial Fantasía Final Y Posmodernismo: Exploración De Las Estructuras Narrativas De Los Juegos Trascendencia Y Espiritualidad En Final Fantasy X: Un Análisis Comparativo De Las Tradiciones Oriental Y Occidental Final Fantasy Y El Espectro De Género: Un Estudio De La Representación No Binaria En Los Juegos La Evolución De La Música De Final Fantasy: De Los Chiptunes A Las Orquestas La Estética De Final Fantasy: Estudio De La Dirección Artística Y El Diseño Visual El Papel De Los Monstruos En Final Fantasy: Un Análisis Comparativo Del Folclore Y La Mitología ¡Y mucho más en esta publicación de 40 capítulos!

*Curso de escultura digital con ZBrush* Createspace Independent Publishing Platform

Technology has increasingly become utilized in classroom settings in order to allow students to enhance their experiences and understanding. Among such technologies that are being implemented into course work are game-based learning programs. Introducing game-based learning into the classroom can help to improve students' communication and teamwork skills and build more meaningful connections to the subject matter. While this growing field has numerous benefits for education at all levels, it is important to understand and acknowledge the current best practices of gamification and game-based learning and better learn how they are correctly implemented in all areas of education. The Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning is a comprehensive reference source that considers all aspects of gamification and game-based learning in an educational context including the benefits, difficulties, opportunities, and future directions. Covering a wide range of topics including game concepts, mobile learning, educational games, and learning processes, it is an ideal resource for academicians, researchers, curricula developers, instructional designers, technologists, IT specialists, education professionals, administrators, software designers, students, and stakeholders in all levels of education.

**Research Anthology on Developments in Gamification and Game-Based Learning** IGI Global

La principal pregunta que se realizan los administradores es cómo sus empresas pueden obtener una rentabilidad superior que sea sostenible en el tiempo. Existe abundante evidencia que muestra que una buena estrategia tiene un profundo impacto positivo en los resultados de una organización, y que estrategias mal formuladas promueven resultados empresariales negativos. Por lo mismo, el estudio de la estrategia se ha convertido en un aspecto central tanto en la investigación académica como en los programas docentes que, de una manera u otra, buscan que sus participantes estén mejor preparados para la toma de decisiones. En este texto se abordan los principios detrás de una buena formulación de la estrategia empresarial de manera aplicada. Se matiza la entrega de conceptos con la presentación de una serie de ejemplos y minicasos de empresas reales. Cada capítulo del libro finaliza con un conjunto de preguntas. Las respuestas a dichas preguntas y a algunos minicasos se encuentran al final del texto. lo nuevo en esta quinta edición: Esta quinta edición tiene importantes adiciones respecto de la cuarta edición. El capítulo 19 acerca de la estructura interna es totalmente nuevo, y busca abordar los principales desafíos organizacionales de una empresa. Entre los elementos a analizar están el cómo organizar la toma de decisiones (por ejemplo, la empresa se puede estructurar por funciones o por productos, y puede tener mayores o menores niveles de centralización), el cómo se compensa a los empleados y el tipo de trabajadores que se necesita. Adicionalmente, en esta quinta edición se profundizaron y actualizaron prácticamente todos los capítulos, incluyendo nuevos ejemplos y variados resultados de estudios recientes. Especial mención merecen las actualizaciones a los capítulos de modelos de negocios y

de plataformas de múltiples lados. El último capítulo del texto también sufrió modificaciones importantes, en especial en lo que dice relación con la sustentabilidad de la empresa y sus desafíos en términos de responsabilidad social empresarial.

*Lógica de Game Designer* Editorial Pesci Press

Si lo que buscas es un libro tedioso, lleno de teorías y análisis exagerados y excesivamente extensos, este NO ES TU LIBRO. Si tu intención es la de sumergirte de lleno en el mundo del diseño narrativo y guiones de videojuegos, absorber conocimientos útiles que puedan convertirte en un erudito de este arte, encontrar una fuente de experiencia práctica que te aporte fundamentos y métodos de creación, ESTE ES TU LIBRO. Con este manual podrás adquirir el conocimiento necesario y dominar las herramientas para avanzar en la creación de narraciones, historias, personajes y contextos en videojuegos. Condensadas en esta obra encontrarás los fundamentos básicos del diseño narrativo y la creación de guiones, las metodologías y técnicas más usadas en el sector, plantillas para poder crear los documentos, la conceptualización y puesta en práctica de los recursos más frecuentes, así como consejos y trucos recopilados a lo largo de muchos años en el mundo de los videojuegos.

**RECURSOS TECNOLÓGICOS EN CONTEXTOS EDUCATIVOS** IGI Global

Este libro está dirigido a cualquier persona que quiera profundizar en los procesos de la creación de la parte visual de un videojuego. Ya seas un jugador, un diseñador, un productor, un programador o un aspirante a artista, tras la lectura entenderás mejor como una dirección visual y artística puede potenciar la experiencia global de juego. Obtendrás una visión general de los procesos de producción de arte, tanto a nivel artístico como técnico, y descubrirás cuánto esfuerzo cuesta y cómo se crea el contenido visual de un videojuego, cuales son las herramientas necesarias para crearlos, así como el glosario de términos que se usan para comunicarse de manera efectiva con un equipo de arte dentro de una producción. También adquirirás un conocimiento esencial de las bases del arte tradicional, Color, Luz, Composición, Perspectiva, Profundidad y Anatomía, y te ayudará a entender cómo aprovechar el lenguaje visual para explicar una situación, motivar, potenciar la inmersión y mejorar la jugabilidad. ÍNDICE DE CONTENIDOS: 1. Introducción a la Producción de Arte en videojuegos, 2. Color y Luz, 3. Composición, 4. Perspectiva y Profundidad, 5. Figura Humana, 6. Comunicación Visual y Narrativa Visual, 7. Introducción a Krita, 8. Producción de Entornos Parte I, 9. Continuación Producción de Entornos Parte II, 10. Producción de Personajes, 11. Introducción a Mudbox, 12. Introducción a 3DS Max.

**The Art of Cuphead** Editorial UNED

As higher education institutions adapt to an increasingly digital world, it is imperative that they adopt technological techniques that allow them to establish a digital presence. Academic e-branding involves managing a university's brand and image to promote and build the reputation of the institution, especially in regards to its student and faculty research and achievements. Without a solid digital presence, higher education institutions may struggle to remain competitive. Improving University Reputation Through Academic Digital Branding is a critical scholarly publication that explores digital branding and its role in establishing the reputation of academic institutions and programs. Featuring a range of topics including digital visibility, social media, and inclusive education, this book is ideal for higher education boards, brand managers, university and college marketers, researchers, academicians, practitioners, administrators, and students.

*Curso de escultura digital con Zbrush* Editorial Fundamentos

La industria de desarrollo de videojuegos crece y precisa programadores. Introducirse en el mundo de la programación de videojuegos es posible. En este libro se explica qué es la programación del sistema PlayStation 2 y cómo funcionan sus videojuegos. Obtendrás los fundamentos necesarios para comenzar tu camino como programador, iniciando con una de las consolas más famosas de toda la historia. Si usted se compromete a empezar y terminar por completo el presente libro, yo le aseguro, que realmente podrá crear sus propios videojuegos en 2D y 3D. A lo largo del presente material compartiré mis vivencias y experiencia, considero que eso puede resultar enriquecedor para el lector, y si algún día usted se decide a realizar carrera en ese mundillo lúdico, pueda hacer realidad sus sueños, tal y como yo lo hice hace muchos años. ¿Alguna vez has pensado en dedicarte a la programación de videojuegos? ¿no sería un sueño hecho realidad? Quienes se dedican a ello son personas que dedican su vida, sus conocimientos y sus energías a hacer arte, dado que en los últimos años los videojuegos ya han comenzado a estar considerados de esta manera. La carrera de ilustres programadores como Shigeru Miyamoto, creador de Super Mario, o Hideo Kojima, autor del universo de Metal Gear Solid, ilumina a diario el camino de miles de programadores que hacen sus propios juegos y que proporcionan diversión a millones y millones de jugadores. Y lo hacen como forma de cumplir un sueño. Programación para PlayStation 2 for Dummies, es sin lugar a dudas un libro que debes tener en tu biblioteca digital.

*Fundamentos de la estrategia empresarial* Ediciones UC

Los videojuegos son una de las industrias culturales y de ocio más importantes del mundo. Lejos de ser meros juguetes infantiles, los actuales juegos digitales se asemejan al cine y a la literatura en su capacidad para evocar mundos de ficción complejos e inmersivos. De esta manera, los mundos ficcionales de los medios tradicionales se transforman en el videojuego en mundos ludoficcionales, espacios ricos en personajes y emociones que se ven especialmente afectados por la intervención de un jugador.

*Analizando Final Fantasy - Desde Los Limit Breaks Hasta Los Summons* Dark Horse Comics

Get transported back to the golden age of 1930s animation with an art book celebrating the acclaimed run & gun game, Cuphead! Each page of this curated collection of artwork is designed to capture the vintage look and feel of the 1930's. Take a gander at the game's traditional hand-drawn frame-by-frame animation. Peek at the early concepts, production work, and early ideas that went into the making of Cuphead's characters, bosses, stages and more including never-before-seen content from the upcoming DLC! Relive the most cherished and challenging moments of Cuphead and Mugman's adventure to reclaim their souls from The Devil, all in a way you've never seen before! Guided by personal insights from game directors Chad and Jared Moldenhauer, take a one-of-a-kind trip through the Inkwell Isles and discover an all-new appreciation for Cuphead's animation style and challenging retro gameplay. Dark Horse Books and Studio MDHR are thrilled to present The Art of Cuphead! This vintage-style art extravaganza is the perfect book for fans of Cuphead!