salmond, michael

Diseño de videojuegos

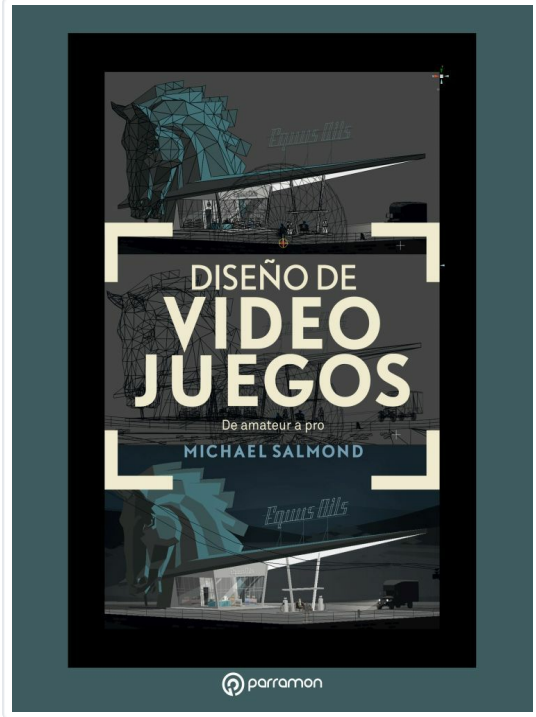
De amateur a pro

Desde lo conceptual a lo técnico, capítulos dedicados a cada aspecto del diseño de juegos le ayudarán a entender la estructura, la profundidad y la complejidad de una de las actividades de la narrativa más omnipresentes en nuestro tiempo.

Con la ayuda de entrevistas a creadores de juegos, estudios de caso y ejemplos, demuestra la fuidez con la que el juego surge a partir de la planificación, la ejecución y la repetición. Pero, como afirma el autor, y no puedo decir más: "si quiere hacer juegos, haga juegos. Haga juegos, cometas errores y aprenda de ellos". Este libro le ayudará exactamente a eso.

Ofrece una visión mucho más completa e la industria que otros libros de este tipo. Información práctica sobre la creación de juegos, métodos analíticos y conceptos académicos se combinan para dar a los diseñadores de juegos un amplio surtido de herramientas para su propio trabajo.

Un completo desglose del proceso, el contexto y la aplicación de cómo hacer un juego basándose en la minuciosa información procedente del desarrollo de juegos. Desde ideas de conceptos iniciales y preproducción, todo el camino hasta la inversión y la gestión, este es uno de los mejores libros disponibles sobre este tema.



Editorial	Parramón
Colección	Diseño y audiovisual
Encuadernación	Tapa blanda o rústica
Páginas	272
Tamaño	270x210x mm.
Peso	1020
Idioma	Español
Tema	<Pendiente de asignación>
EAN	9788434213975
PVP	36,50 €
PVP sin IVA	35,10 €

9788434213975