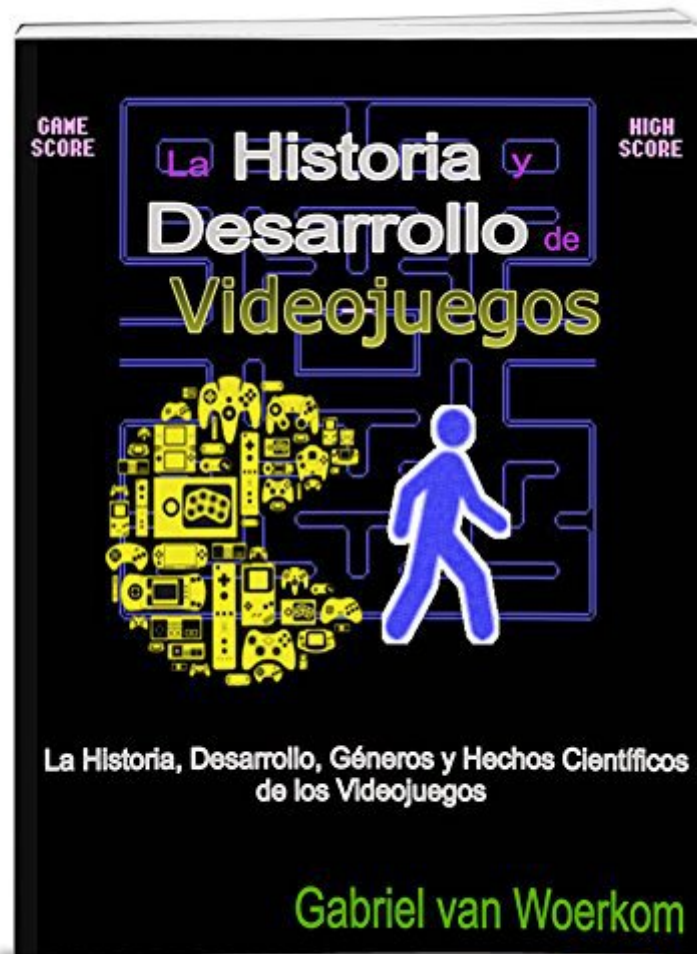


La Historia y Desarrollo de Videojuegos: La Historia, Desarrollo, Géneros y Hechos Científicos de los Videojuegos



Fecha de publicación: 26 agosto, 2015

Editor: Gabriel van Woerkom

Autor: Gabriel van Woerkom

Longitud de impresión: 69

Idioma: Español

PDF

En este libro voy a tratar varios temas relacionados con los videojuegos. En el primer capítulo voy a dar un poco de información básica sobre lo que es un videojuego. Entonces voy a seguir con la historia de los videojuegos en el segundo capítulo. ¿Cuándo empezó este tipo de industria? ¿Cuáles han sido los avances hasta ahora? En el mismo capítulo voy a ir a través de la historia de las consolas de juegos, las diferentes generaciones en el mercado y algunos de sus especificaciones. El siguiente capítulo será sobre el desarrollo de los juegos. ¿Cuáles son las diferentes fases de desarrollo de videojuegos? ¿Cuáles son los diferentes roles dados al equipo de desarrolladores? ¿Y cuánto cuesta el desarrollo de un videojuego?

En el cuarto capítulo voy a hablar de los principales géneros, como RTS, tiradores en primera persona, etc., y yo voy a dar una breve descripción de cada uno de ellos. Yo también voy a ir a través de varios subgéneros, como de acción y aventura, y algunos géneros se discutirán que no son tan comunes. El siguiente capítulo será acerca de la realidad virtual y su aplicación en varios campos (videojuegos, medicina y militares). Después voy a hablar sobre los efectos de los videojuegos. Ha habido una gran cantidad de estudios científicos sobre los efectos de los juegos y voy a pasar por esto, tanto la discusión de los efectos positivos y negativos. En este capítulo también voy a hablar sobre la adicción a los videojuegos. Y, por último, al final del libro, voy a dar las referencias a los sitios web y artículos usados en este libro.

<https://k2s.cc/file/9b62eeb1507cc/cL4fn76Kx.pdf.rar>