



Universidad Central de Venezuela

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

TAJADAGAMER:

Desarrollo de un sitio web de origen venezolano especializado en videojuegos

Trabajo de Grado para optar al título de Licenciado en Comunicación Social

Br: Carrasquel David

C.I 18.809.049

Tutor: Prof. Alejandro Terenzani

Caracas, Febrero 2015

Dedicatoria

A Dios, por siempre estar presente en mi vida.

A mi madre y padre, por siempre creer en mí.

Agradecimientos

La realización de este trabajo fue posible gracias a la ayuda y contribución de muchas personas.

En primer lugar, quiero agradecer al tutor Lic. Alejandro Terenzani, por su enorme ayuda y paciencia para el desarrollo de este trabajo.

A Aidin Borrero y José Miguel Carrasquel por sus aportes en los momentos que más los necesité.

A Silvia Carrasquel, por darme fuerza y voluntad.

Gracias a todos aquellos que contribuyeron a que este trabajo se realizara.

Resumen

El presente trabajo de investigación trata sobre el desarrollo de un sitio web de origen venezolano especializado en videojuegos, con la finalidad de incentivar a periodistas y fanáticos de las consolas de este país a escribir sobre el tema. A través de este medio, se promoverá un contenido que en los últimos años ha ido creciendo como es el de los videojuegos.

En la realización de este proyecto se darán a conocer los aspectos más importantes de esta industria del entretenimiento y cómo han ido evolucionando con el paso de los años.

En Venezuela los portales dedicados a videojuegos son relativamente escasos. La información que se encuentra en los mismos es un poco desactualizada e incluso no se le da tanta importancia como se debería. Es por esta razón que se crea un sitio web para aumentar el contenido ya existente en los portales venezolanos dedicados al mundo del ocio digital.

Palabras claves: Sitio web, videojuegos, juegos, consolas, Industria del entretenimiento, ocio digital, Venezuela, Diseño.

Abstract

The present work of investigation treats on the development of a web site of Venezuelan origin specialized in video games, with the purpose of stimulating journalists and fanatics of the consoles of this country to writing on the topic. Across this way, there will be promoted a content that in the last years has been growing since being that of the video games.

In the accomplishment of this project there will be announced the most important aspects of this industry of the entertainment and how they have been evolving as the years went by.

In Venezuela the portals dedicated to video games are a bit scanty. The information that one finds in the same ones is a bit out of date and even so much importance is not given him since it should. It is for this reason that believes itself a web site to increase the already existing content in the Venezuelan portals dedicated to the world of the digital leisure.

Key words: Web site, video games, games, consoles, Industry of the entertainment, leisure rigs, Venezuela, Design.

Índice General

	Pp.
Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos.....	iii
Resumen.....	iv
<i>Abstract</i>	v
Índice General.....	vi
Introducción.....	10
Capítulo I.- El Proyecto	
1. Planteamiento del problema.....	13
2. Justificación.....	15
3. Alcance.....	16
4. Objetivos de la investigación.....	17
4.1 Objetivo General.....	17
4.2 Objetivo Específicos.....	17
Capítulo II.- Marco Teórico	
1. Antecedentes de la investigación.....	19
2. Bases teóricas.....	20
2.1 Videojuegos: Historia y origen.....	20
2.2 Tipos de videojuegos.....	27

2.2.1 Juegos Arcade.....	28
2.2.2 Juegos Plataforma.....	28
2.2.3 Juegos Deportivos.....	29
2.2.4 Juegos <i>Shoot 'Em-UP</i>	30
2.2.5 Juegos <i>Beat 'Em-UP</i>	30
2.2.6 Juegos <i>Fighting</i>	31
2.2.7 Juegos <i>Dancing</i>	31
2.2.8 Juegos <i>FPS</i> o disparos en primera persona.....	32
2.2.9 Juegos Estratégicos.....	32
2.2.10 Juegos de Rol.....	33
2.2.11Juegos de Mesa.....	33
2.3 Negocio, mercadeo y patrocinio de empresas.....	34
2.3.1 Negocio.....	34
2.3.2 Mercadeo y patrocinio de empresas.....	35
3. Historia de Internet.....	37
3.1 Historia de Internet en Venezuela.....	40
3.1.1 Sitios web de videojuegos en Venezuela.....	41
3.3 Diseño de páginas web.....	44
3.4 Tipos de páginas web.....	46

Capítulo III.- Marco Metodológico

1. Tipo de Investigación.....	49
2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	49
2.1 Investigación Exploratoria.....	49
2.2 Instrumentos de recolección de datos.....	50
2.2.1 La entrevista estructurada.....	50
3. Análisis de datos.....	51
3.1 Población y muestra.....	51
3.1.1 Población analizada.....	51
4. Análisis.....	52
5. Factibilidad.....	52
5.1 Factibilidad técnica.....	52
5.2 Factibilidad económica.....	53
5.3 Factibilidad social.....	53

Capítulo IV.- La Propuesta

1. El proyecto.....	55
1.1 Ficha técnica.....	55
2. Concepto de Tajadagmer.....	55
2.1 Nombre.....	55
2.2 Eslogan.....	56

2.3 Público Objetivo.....	56
2.4 Periodicidad.....	56
2.5 Editorial.....	56
3. Diseño.....	57
3.1 Colores.....	57
3.2 Tipografía.....	57
3.3 Aspecto Visual.....	58
3.4 Logotipo.....	58
3.5 Mapa de Navegación.....	59
4. Contenido.....	59
4.1 Estructura.....	59
5. Redes Sociales.....	60
6. Organigrama de cargos y funciones.....	61
7. Estrategias de financiamiento.....	61
8. Presupuesto.....	62
9. Contenido de la primera edición.....	63
10. Próximas Publicaciones.....	70
Conclusiones.....	71
Bibliografía.....	74
Anexos.....	78

Introducción

En los últimos años, el mundo de los videojuegos y consolas ha evolucionado constantemente. La inclusión de aspectos como la tecnología, publicidad, mercadeo, patrocinio, narrativa, guiones y un sinnúmero de cosas, han hecho de esta industria del entretenimiento un tema interesante.

Se podría decir que, desde el punto de vista periodístico, resulta increíble leer notas o artículos en portales web extranjeros en los que se hace mención a cuántos millones de consolas ha vendido una empresa o cuánto generó anualmente otra en ventas totales. A esto hay que agregarle la cantidad de personas que mueve esta industria tan lucrativa en muchas partes del mundo. Éstas y muchas otras noticias forman parte del día a día de los videojuegos.

Sin embargo, en los portales web venezolanos no se cuenta con mucha presencia de este tipo de sitios web dedicados al tema de los videojuegos. Y en los pocos que se logran encontrar en la red, mucha de esta información es recaudada o extraída de portales que se dedican o especializan a informar sobre el mundo del ocio digital. Muchos, (por no decir todos) son extranjeros.

En la actualidad, internet impresiona en cuanto a la cantidad de información que se genera en portales, blogs y otros medios de comunicación. Es por ello que la creación de un sitio web venezolano especializado en videojuegos, es una de las maneras más adecuadas de difundir información sobre este tema, por y para videojugadores venezolanos.

El presente trabajo cuenta con cuatro capítulos organizados los cuales se mencionan a continuación:

En el primer capítulo se desarrolla el planteamiento del problema, los objetivos, tanto el general como los específicos y la justificación.

En el segundo capítulo, correspondiente al marco teórico, se explicará la historia y origen de los videojuegos, los comienzos de internet y la llegada del mismo a Venezuela. Además, se detallan algunos sitios dedicados a videojuegos en este país.

En el tercer capítulo se refiere al marco metodológico, que comprende el tipo de investigación, herramientas y aspectos que se tomaron en cuenta para la elaboración del sitio web “Tajadagamer”.

En el cuarto capítulo se explican los elementos gráficos que se utilizaron para el desarrollo del proyecto.

Finalmente, en las conclusiones se demuestran los análisis e interpretación que arrojaron los resultados de la investigación.

CAPÍTULO I

EL PROYECTO

“El destino es el que baraja las cartas, pero nosotros somos los que jugamos”.

William Shakespeare

1. Planteamiento del problema

El mundo de los videojuegos casi siempre ha generado noticias relevantes. Desde las primeras consolas y videojuegos lanzados al mercado hasta la actualidad, esta industria del entretenimiento ha dado mucho de qué hablar. Por citar un ejemplo, lo que comenzó como un proyecto de prueba en una taberna por Nolan Bushnel y Al Acorn, el conocido proyecto “*Pong*”, en el año 1972, jamás se pensó que al día de hoy sería una de las industrias que más dinero genera a nivel mundial.

Incluso en un documental realizado por el canal de televisión por suscripción *Discovery Channel*, que lleva el nombre de “*La historia de los videojuegos*”, se dice que esta industria genera más dinero que la del cine y la música juntas. Esto último es interesante en cuanto a temas económicos, pues ya de por sí la industria del cine genera grandes ingresos en muchas partes del planeta.

En la misma línea, es importante mencionar la cantidad de personas que atrae el mundo del ocio digital. Se da el caso, desde el año 1995 en la ciudad de los Ángeles, Estados Unidos, de ferias sobre videojuegos y electrónica importantes en este sector, como son el E3 (*Electronic, Entertainment, Expo*). Año tras año seguidores de varios países y medios de comunicación, acuden a la “feria angelina” para saber el futuro de las consolas y el mundo de los videojuegos.

Desde sus inicios, este evento ha tenido algunos cambios en su temática. Sin embargo, tras no dar los resultados que se esperaba, volvió a ser lo que fue en un inicio: una convención y conferencia dedicada al mundo de la tecnología y el acontecer de los videojuegos.

Además de este evento, hay otros significativos como la *Gamescom* (Alemania) y el *Tokio Game Show*, celebrada en Tokio, Japón, que son de gran importancia en cuanto a noticias se refiere.

En estas conferencias, las empresas más importantes en esta industria del entretenimiento, además de las desarrolladoras de videojuegos más destacadas, dan a

conocer sus proyectos a gran cantidad de medios de comunicación, lo que genera mucha expectativa tanto para las empresas desarrolladoras como para los fanáticos y seguidores de los videojuegos.

Las noticias y rumores son revelados en este tipo de conferencias y los periodistas enviados, en algunos casos especializados en el tema, comienzan a suministrar primicias e información a los medios de comunicación de su país.

Sin embargo, en Internet muchos de los portales en idioma español que informan sobre videojuegos son extranjeros. Y Venezuela no cuenta con muchos que se dediquen a informar netamente sobre el mundo del ocio digital. Es por eso que, ya que son muy pocos los portales web venezolanos que se dedican a tratar este tema, se plantea crear un sitio web con estas características.

2. Justificación

Debido a las pocas páginas web venezolanas dedicadas a videojuegos, que informen y mantengan actualizadas lo acontecido en esta industria del entretenimiento a los fanáticos de las consolas en este país, el porqué de la creación de una página web venezolana dedicada a este tema, se debe a que, en la actualidad, se genera gran cantidad de información en la web sobre el mismo.

Y con la creación de este sitio web, podría aumentar la información presente en los portales venezolanos, dejando a un lado, si así se quiere por el público venezolano, visitar páginas extranjeras.

3. Alcance

Frente a la carencia de la información en los portales venezolanos dedicados a videojuegos, se pretende, con esta propuesta, crear un portal web de origen venezolano, para así aumentar la información ya existente en los mismos y mantener actualizada, con fuentes extranjeras y especializadas en el tema, el mundo de los videojuegos. Con la creación de un portal venezolano, dirigido a los jugadores y fanáticos de los videojuegos en este país, se busca actualización e inmediatez en los videojuegos con sello por y para venezolanos.

4. Objetivos de la investigación

A continuación se describirán los objetivos que se cumplirán en la investigación:

4.1 Objetivo General

Diseñar un sitio web de origen venezolano para la difusión de noticias, reportajes, datos y todo contenido relevante en la industria de los videojuegos como entretenimiento, enfocada al público de Venezuela.

4.2 Objetivos Específicos

- 1.-Incentivar el interés de videojugadores y periodistas venezolanos a escribir sobre el tema de los videojuegos
- 2.-Proponer foros y debates para así tener una retroalimentación entre ambas partes (Público y *Webmaster*)
- 3.-Informar a los seguidores venezolanos sobre la actualidad y mundo en general de los videojuegos
- 4.-Generar información que atraiga al público seguidor de los videojuegos en Venezuela

Una vez establecidos los objetivos y definida la problemática de la propuesta, se procederá con los componentes que integran el Marco Teórico del proyecto planteado.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

“El hecho de que sea irreplicable es lo que hace tan dulce la vida”.

Emily Dickinson

1. Antecedentes de la investigación

Para el desarrollo de este trabajo se usarán una serie de investigaciones relacionadas con el tema que se llevaron a cabo recientemente y que servirán como guía para el desarrollo de futuros proyectos. Además, se tomarán como referencia algunos trabajos encontrados en la web y una investigación realizada en la Universidad de Los Andes (ULA), en la Universidad Gran Mariscal de Ayacucho y en la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela (UCV).

En la actualidad, existe un portal de videojuegos de origen español conocido como www.meristation.com, el cual expone a diario lo más reciente en cuanto a temas y la actualidad del mundo de los videojuegos. El portal, reseña noticias, videos, reportajes etc. de los últimos acontecimientos sobre videojuegos a nivel mundial, y servirá como referencia para la elaboración de la propuesta.

Iván Santiago y Manuel Correa (2006) realizaron una tesis en la Universidad de los Andes de nombre *“Venezuela Fantástica”*. El objetivo de este proyecto es promover el folklore venezolano a través de un videojuego multimedia por y para venezolanos. El desarrollo de esta investigación pretende la realización de un juego multimedia que tenga un argumento que esté basado en aspectos míticos e históricos del folklore venezolano. Los autores justifican su investigación al mencionar que Venezuela carece de la creación de este tipo de juegos multimedia, y que de alguna manera busquen ilustrar el folklore nacional.

Otro antecedente en esta investigación fue la tesis de Padilla H. Carlos (2012), de la Universidad Gran Mariscal de Ayacucho, quien elaboró una propuesta titulada *“Desarrollo de un Script de inteligencia artificial hostil en base a Javascript para el motor gráfico de desarrollo de videojuegos Unity 3D”*. El objetivo de esta investigación es realizar una inteligencia artificial en forma de script mediante la utilización de Javascript como punto de apoyo para la plataforma de desarrollo de videojuegos Unity 3D, y que además pretende mejorar dicha plataforma. El autor en

su proyecto recalca que los videojuegos cada vez son más realistas, sin embargo la inteligencia artificial en los videojuegos no ha alcanzado un alto grado de realismo todavía.

Por último, Helen Trocel (2014) de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela (UCV), elaboró un proyecto que lleva el nombre de ***“Ensamblados: revelando el trabajo fotográfico nacional”***. El objetivo de esta investigación es la realización de un blog digital especializado en la difusión del talento fotográfico nacional. La autora justifica su trabajo mencionando que en Venezuela se le da muy poca promoción a los nuevos talentos que se dedican a crecer en el área de la fotografía.

Con estos antecedentes es suficiente para tener una reseña que abarque los aspectos más básicos del proyecto, sin la necesidad de usar trabajos similares.

2. Bases teóricas

2.1 Videojuegos: Historia y origen

Wikibooks, menciona que “los primeros pasos de los actuales videojuegos se detectan en los años 40, cuando los técnicos estadounidenses desarrollaron el primer simulador de vuelo, destinado al entrenamiento de pilotos. En 1962 apareció la tercera generación de ordenadores, reduciendo su tamaño y coste de manera drástica y a partir de ahí el proceso ha sido continuado”. (Wikibooks, 2014).

Ya en el año 1947 nace el que se podría considerar como el primer experimento electrónico en una simulación de pantalla, aunque no es considerado como el primer videojuego, puesto que no había juego como tal. Es en ese momento, en 1947, cuando las máquinas están condicionadas al uso y prácticas de conflictos armados. La inversión y experimentación en tecnología fue respaldada para el desarrollo de otras posibilidades. Esto último debido a que la Segunda Guerra Mundial duró hasta 1945. Así, nace en el año 1947 el Primer Experimento Electrónico en una pantalla. (www.scenebeta.com, 2007).



Fig.1 “Lanzamiento de Misiles” (1947).

Para la década de los 50’s aparece en escena el “OXO”, uno de los juegos más reconocidos en la historia de los videojuegos. En el año 1950, Claude Shannon presentó junto al economista y matemático D. G. Champernowne, un artículo llamado “*Programming a Computer for Playing Chess*”, que estaba

comprendido por las primeras técnicas y algoritmos necesarios para crear programas de ajedrez. (www.otakufreaks.com,2011).

La historia de los videojuegos se remonta a los años 1952, en donde se considera a unos de los primeros videojuegos el OXO, o *Nought and crosses*, desarrollado por Alexander S. Douglas. Este juego era una versión computarizada del tres en raya y el cual era programado por la EDSAC, ordenador de la época. (Belli y López, 2008).



Fig.2 Imagen del videojuego “OXO”

No obstante, en el año 1951, el australiano John Bennett de la compañía Ferranti presentó en un festival el “*Nimrod*”, una enorme computadora capaz de jugar al Nim, un juego originario de China. Este juego carecía de pantalla por lo que es considerado como un juego electrónico y no un videojuego como tal. (www.otakufreaks.com,2011).



Fig. 3 El “*Nimrod*”

Posteriormente en el año 1958, William Higgibotham creó el “*Tennis for two*”, un simulador de tenis de mesa el cual se servía de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio. (Belli y López, 2008).

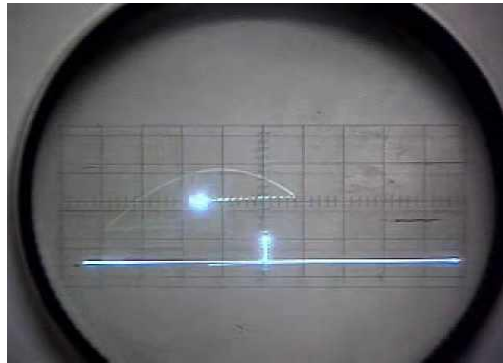


Fig.4 Imagen de “*Tennis for Two*”

En la década de los 60’s se da la aparición de otro de los juegos importantes en el mundo de los videojuegos: “*Spacewar*”, que es considerado uno de los primeros *shooters* y que poseía gráficos increíbles. Cabe destacar que este juego fue trasladado a computadoras, aspecto que lo catalogaba como un adelanto para la época. (www.scenebeta.com,2007).



Fig.5 Imagen de “*Spacewar*”

Ya en la década de los 70’s se da la aparición del “Pong” de Atari, considerado uno de los primeros videojuegos en la historia. Este juego consistía en una partida de tenis

o pin-pong. Seguidamente, en el año 1977, la compañía Atari lanza al mercado el primer sistema de videojuegos en cartucho, Atari VCS/2600. (Wikibooks, 2014).

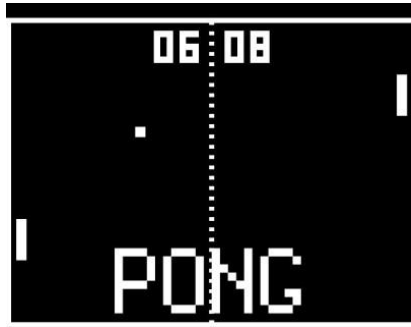


Fig.6 Imagen del videojuego “Pong”

En el año 1985, gracias a una rápida evolución de los microprocesadores y memorias, la compañía Nintendo lanza al mercado su primer sistema de videojuegos (*Nes/Famicom*), que permitía la presentación de juegos impensables para la época. A principio de los años 90’s se extendieron de manera masiva juegos creados por compañías importantes en el sector de los videojuegos, Sega y Nintendo. (Wikibooks, 2014).



Fig.7 NES (*Nintendo Entertainment System*)

A comienzos de los años 90, llega al mercado la llamada “generación de los 16 bits”, compuesta por la Mega Drive, la *Super Famicon* de Nintendo, que en occidente cambió su nombre a *SNES (Super Nintendo Entertainment System)*. Junto a ellas, llegaba la *Neo Geo* (SNK), consola que igualaba las prestaciones técnicas de una máquina Arcade, pero era muy costosa tenerla en los hogares. (Belli y López, 2008).



Fig.8 *Super Nintendo Entertainment System*

De la “generación de los 16 bits”, es importante mencionar que su mayor y último logro se veía con la SNES, mediante la tecnología 3-D de pre-renderizados de SGI, siendo representada con clásicos como “*Donkey Kong Country*” y “*Killer Instinct*”. (Belli y López, 2008).



Fig.9 Videojuego *Killer Instinct*

Posteriormente, nace la “generación de los 32 bits”, incluyendo consolas importantes en la industria del videojuego como Sony *Playstation*, *Sega Saturn*; de igual manera la “generación de los 64 bits”, compuesta por Nintendo 64 y Atari jaguar. (Belli y López, 2008).



Fig.10 Consola *Playstation 1*

En el año 2000, Sony lanza al mercado la *Playstation 2* y Sega hizo lo propio con la *Sega Dreamcast*, con capacidades técnicas similares a la consola de Sony. En el año 2001, Microsoft entra en escena con su consola Xbox. Nintendo, por su parte, lanzó al mercado la sucesora de la Nintendo 64, la *Gamecube*. Cabe destacar, que la compañía Sega se dio cuenta de que no podría competir con la consola de Sony y deja de producir Hardware para solo dedicarse al mundo del software. (Belli y López, 2008).



Fig.11 Ps2, *Sega Dreamcast* y *Game Cube*

En el año 2005, el mundo de los videojuegos vio el lanzamiento de la Xbox 360, y un año más tarde el lanzamiento de la siguiente consola de Sony, la *Playstation 3*; mientras que Nintendo lanzaría su consola revolucionaria, la Nintendo Wii, también en el año 2006. (Belli y López, 2008).



Fig.12 Xbox 360

La historia de los videojuegos resulta muy interesante desde sus inicios. Lo que comenzó con proyectos, experimentos, tesis de universidades, programas, entre otras cosas, es a día de hoy uno de los sectores en la industria que genera más dinero a nivel mundial. Con el paso de los años y con la ayuda de la tecnología, las consolas y los videojuegos no dejan de impresionar con lo que es capaz la invención del ser humano.

2.2 Tipos de videojuegos

En la actualidad existen gran cantidad de videojuegos. Estos varían según su mecánica, estética o temática. En palabras de Santiago y Correa (2006) “la perspectiva de un juego viene dada por la experiencia íntima del jugador. Dicha experiencia es a su vez, condicionada por su formación cultural. En base a esto, el juego va a ser apreciado de una manera distinta por cada jugador, es por eso que para

clasificar los videojuegos habría que clasificar a los videojugadores, lo cual es una tarea casi infinita”. (pág. 14).

2.2.1 Juegos Arcade

Los videojuegos Arcade se caracterizan por su jugabilidad simple y repetitiva. El significado de la palabra “Arcade” no es más que un calificativo en el que están englobados todos aquellos juegos de máquinas recreativas. Estos juegos tuvieron su época dorada en los años 1980. (www.wikipedia.com, 2015)



Fig.13 Videojuegos Arcade

2.2.2 Juegos de plataforma

Los juegos de plataforma se caracterizan porque el jugador debe controlar a un personaje que avanza por un escenario, en el cual evitará obstáculos físicos, saltando, agachándose, etc., para poder pasar de nivel o mundo. En estos juegos, los personajes tienen la habilidad de realizar ataques que le permitan derrotar a cierto enemigo en el juego. (Padilla, 2012).



Fig.14 Videojuegos plataforma

2.2.3 Juegos deportivos

Este tipo de videojuegos están basados en la simulación de algunos de los deportes más conocidos. Normalmente el usuario controla a un personaje en específico donde el jugador activo interactúa con los demás miembros de un equipo, que operan de forma automática. Estos juegos pueden ser para uno o varios jugadores al mismo tiempo. (Santiago y Correa, 2006).



Fig.15 Videojuegos deportivos

2.2.4 Juegos *Shoot 'Em-Up*

El *shoot 'em up* son aquellos juegos de disparo y con perspectiva en 2d. Estos son conocidos popularmente como los “matamarcianos”, en donde el jugador interactúa con una nave que dispara con distintos tipos de armas. Otra de las características de este tipo de videojuegos son los enfrentamientos con jefes de gran tamaño en cada misión. (www.wikipedia.com, 2015).



Fig.16 Videojuegos *shoot 'em-up*

2.2.5 Juegos *Beat 'Em-Up*

Este género de videojuegos se caracteriza porque son juegos de pelea en progresión y que además tienen una gran similitud con los juegos de lucha. La diferencia está en que los jugadores deben combatir con un gran número de contrincantes a lo largo de los niveles. También se caracterizan porque pueden jugarlos más de un jugador. (Padilla, 2012).



Fig.17 Videojuegos *beat 'em-up*

2.2.6 Juegos *fighting*

Este tipo de videojuegos están constituidos por recrear escenarios de lucha entre uno o más jugadores. Por lo general, el jugador observa a los contrincantes desde una perspectiva lateral, como si se tratase de un espectador lateral. Sin embargo, hay entornos en 3D y primera persona. (www.wikipedia.com, 2015).



Fig.18 Videojuegos *fighting*

2.2.7 Juegos *dancing*

“Los juegos *dancing* consisten en ejecutar secuencias comandos requeridos por el juego al ritmo de una canción. El que tenga el mejor ritmo y cometa menos errores, gana la partida”. (Santiago y Correa, pág. 16, 2006).



Fig.19 Videojuegos *dancing*

2.2.8 FPS (*first person shooters*) o disparos en primera persona

También conocidos como disparos en primera persona, se caracterizan por manejar al personaje desde una perspectiva subjetiva, es decir, se observa lo que ve el personaje, pero no se le ve a él. En estos juegos se ve el cambio de arma en primer plano y a los diferentes enemigos que se deben enfrentar. También se manejan en entornos 3D, buscando con ello una mejor experiencia para el jugador. (www.wikipedia.com, 2015).



Fig.20 Videojuegos *FPS*

2.2.9 Juegos estratégicos

En este género de videojuegos cada usuario debe seguir una estrategia en el juego. Además, debe reflexionar para conseguir las mejores tácticas y lograr el objetivo final. Los juegos de estrategia ayudan al desarrollo del razonamiento del jugador. (Santiago y Correa, 2006).



Fig.21 Videojuegos de estrategia

2.2.10 Juegos de Rol/RPG

Con respecto a este tipo de videojuegos Padilla (2012) señala que “se distingue ya que consta de una historia bien trabajada, además de ello se nota un desarrollo de personaje a lo largo que avanza la misma, dicho personaje puede ser, establecido por el juego o modificable por el jugador lo cual le da la sensación al mismo de ser él quien está dentro del juego, se conoce que este género puede ser muy adictivo y de llarga duración, muy abundante especialmente en computadores”. (pág. 20).



Fig.22 Videojuegos de rol

2.2.11 Juegos de mesa

Para cerrar, se puede citar a Santiago y Correa (2006), quienes destacan que este tipo de juegos “están basados en juegos clásicos como el parchís, ajedrez y tres en raya. El jugador debe cumplir una serie de reglas específicas para cada uno de ellos. En casi todos, el usuario puede jugar contra otro adversario o bien contra el propio computador. (pág. 17).



Fig.23 Videojuegos de mesa

Los tipos de videojuegos han ido evolucionado con el paso de los años. Entre las exigencias de los videojugadores y la mezcla de unos géneros con otros, han hecho que el mercado y desarrollo de software (videojuegos) crezca considerablemente. A esto hay que agregarle la inclusión de temáticas, narrativas, guiones y muchas otras cosas que juegos en la década de los 70's (por mencionar un ejemplo) no tenían. Esto ha hecho que la industria busque satisfacer las expectativas de aquel que juega videojuegos, logrando así que el mercado esté poblado de muchos géneros de videojuegos que hoy conocemos.

2.3 Negocio, Mercadeo, patrocinio de empresas

2.3.1 Negocio

Detrás de un videojuego son muchas las áreas de trabajo que abarcan éstos. En la industria de los videojuegos están involucrados sectores en el desarrollo como la distribución, mercadotecnia, venta de videojuegos y *hardware* asociado. Esta industria, engloba gran cantidad de disciplinas de trabajo y emplea a miles de personas alrededor del mundo (www.wikipedia.com, 2014).

Del mismo sitio web se puede referir que:

La industria de videojuegos ha experimentado en los últimos años altas tasas de crecimiento, debido al desarrollo de la computación,

capacidad de procesamiento, imágenes más reales y la estrecha relación entre películas de cine y los videojuegos, con lo cual los consumidores reconocen los títulos más pronto. En la década de 2000, los videojuegos han pasado a generar más dinero que la del cine y la música juntas, como en el caso de España; la industria de videojuegos generó 57.600 millones de euros durante 2009 en todo el mundo. (www.wikipedia.com., 2014).

Con respecto a la extensión del mercado de los videojuegos, el periodista Luis Santiago comenta que es lógico pensar que el mercado de los videojuegos se expandiese, puesto que esos niños que jugaban a videojuegos en los 80's son los adultos de hoy.

“Creo que la extensión del mercado de los videojuegos era un paso natural que estaba limitado por preconcepciones generacionales. Los adultos que vieron a sus hijos recibir los videojuegos en la década de 1980 (fuese como un aparato maravilloso que les permitiese agotar la hiperkinesis de sus hijos sin largas corridas a la calle, o como una ficción extraña de moda pasajera) en definitiva no eran su target, y ahora esos niños de los 80's, que crecieron con las primeras generaciones de consolas o de juegos de PC, o sumergidos en los arcades -o maquinitas, como les decimos acá en Venezuela- son los adultos de hoy. Entonces, es lógico pensar que el mercado se expandiese a quienes crecieron con los videojuegos como parte natural de su entretenimiento”. (L. Santiago, comunicación personal, 29 de diciembre de 2014).

Cabe destacar que los videojuegos son creados por empresas desarrolladoras. En los años 80's los videojuegos estaban constituidos por grupos pequeños y muy reducidos de personas. En el presente, el desarrollo de un juego normalmente está compuesto por un gran equipo de profesionales como desarrolladores, diseñadores gráficos, dirección artística, programadores, músicos, entre otros. (www.vidjueginfo.wordpress.com, 2013).

2.3.2 Mercadeo y patrocinio de empresas

En los últimos años, el fenómeno de los deportes electrónicos (*e-Sports*) asombra con las altas sumas de dinero que estos recaudan en los torneos que se realizan

anualmente. En estos torneos, se observa la presencia del mercadeo y patrocinio de algunas empresas importantes en el sector.

Frente a lo antes mencionado, del portal meristation se puede extraer lo siguiente:

El equipo chino Newbee se ha proclamado ganador del torneo más importante de DOTA 2, The International 4, consiguiendo un premio de más de cinco millones de dólares. El Key Arena de Seattle ha sido testigo durante la última semana de uno de los eventos más importantes en cuanto a juegos competitivos se refiere, y es que la cuarta edición del torneo The International ha repartido más de diez millones de dólares en premios, de los cuales 9 han sido aportados por la propia comunidad de jugadores. (“El mayor premio de los videojuegos en DOTA 2”, 2014).

Con respecto al porqué de las altas sumas de dinero que recaudan los juegos en los torneos mundiales de deportes electrónicos (*e-Sports*), el periodista Luis Santiago declara que, debido a que los videojuegos ya llegaron a un nivel de calidad gráfica asombrosa, se están volviendo a hacer juegos con contenidos más profundos.

“Ya el *eye-candy* llegó a su máxima expresión, ya el *uncanny valley* fue alcanzado y ya nos da miedo lo realistas que parecen los personajes de los juegos AAA. Por tanto, quedan opciones como hacer juegos con jugabilidades alternativas y gráficos sencillos que puedan atraer grandes masas de gente (como *Candy Crush* o las vueltas a las *point-and-click adventures* de los 90s que hemos visto recientemente), o crear juegos de enormísima calidad gráfica, pero también de contenidos profundos, extensos y extremadamente interactivos”. (L. Santiago, comunicación personal, 29 de diciembre de 2014).

En la misma línea, es importante mencionar la presencia del *product placement* en el mundo del ocio digital. El *product placement* en los videojuegos es una técnica publicitaria que consiste en insertar un mensaje o marca dentro de un producto. “Así como por casualidad, pero nada más lejos de la realidad”. Marcas reconocidas como “*Energizer*”, “*Doritos*”, el desodorante “*AXE*”, aparecen en videojuegos como “*Alan Wake*”, “*Metal Gear Solid*”, respectivamente. Además, se podría mencionar a videojuegos de la actual generación de consolas, el Nintendo Wii U, y su juego

"Mario Kart 8" en donde aparece un *DLC* (contenido descargable) de automóviles de la marca Mercedes-Benz. ("El *product placement* en los videojuegos", 2015).

Finalmente, podemos citar al periodista Luis Santiago quien agrega que la industria ha entendido muy a los golpes que no se trata de tener cientos de diseñadores, animadores, programadores y planificadores de mercadeo trabajando. Se trata, nuevamente, de la calidad de los contenidos.

"Lo que no ofrecen los otros medios de entretenimiento, los videojuegos sí lo hacen: una experiencia personal, controlada por el usuario, que puede personalizar a su gusto y convertir en el mecanismo perfecto para llevar el mensaje de la marca". (L. Santiago, comunicación personal, 29 de diciembre de 2014).

En la actualidad, el mundo del ocio digital es una de las industrias que más dinero genera a nivel mundial. El negocio, mercadeo, publicidad y patrocinio de distintas empresas forman parte de esta industria tan lucrativa. Desarrollar un videojuego implica el aporte de muchas personas, por lo que se observan muchas áreas de trabajo al momento de lanzar uno al mercado.

Con la inclusión de aspectos como la publicidad, mercadeo y patrocinio de las empresas más importantes en el sector de los videojuegos, se podría decir que el futuro de los videojuegos está muy bien asegurado.

3. Historia de Internet

Para Castells, (citado en Trocel, 2014) "internet no es más que una red de redes de ordenadores capaces de comunicarse entre ellos. No es otra cosa. Sin embargo, esa tecnología es mucho más que tecnología. Es un medio de comunicación, de interacción y de organización social". (pág. 34)

Internet es una herramienta, un mecanismo para la disseminación de información y un medio que permite a las personas comunicarse sin importar el lugar donde se encuentren. Internet representa una de las más exitosas invenciones del hombre en el

campo de la investigación y desarrollo de la infraestructura de la información. (www.internetsociety.org,2012).

Los inicios de Internet se remontan hacia los años 1960, cuando en los Estados Unidos se crea una red exclusivamente militar, con el objetivo de que, en un hipotético ataque ruso, se pudiera tener acceso a la información militar desde cualquier lugar del país. Esta red fue creada en 1969 y tuvo el nombre de *ARPANET* (*Advanced Research Projects Agency Network*). (www.wikipedia.com, 2015).

ARPANET contaba con una red de 4 ordenadores distribuidos en distintas universidades del país. Dos años después esta red de comunicaciones contaba con 40 ordenadores. Es importante mencionar que dos investigadores crearon el protocolo TCP/IP, que aún es usado en nuestros días. (www.wikipedia.com, 2015).

Del mismo sitio web se puede extraer la siguiente información:

ARPANET siguió creciendo y abriéndose al mundo, y cualquier persona con fines académicos o de investigación podía tener acceso a la red. Las funciones militares se desligaron de ARPANET y fueron a parar a MILNET, una nueva red creada por los Estados Unidos. La NSF (National Science Foundation) crea su propia red informática llamada NSFNET, que más tarde absorbe a ARPANET, creando así una gran red con propósitos científicos y académicos. El desarrollo de las redes fue abismal, y se crean nuevas redes de libre acceso que más tarde se unen a NSFNET, formando el embrión de lo que hoy conocemos como INTERNET. (www.wikipedia.com, 2015).

A comienzos del año 1975 *DARPA*, que así se llamaría *ARPANET*, poseía unos 2000 usuarios que se intercambiaban mensajes por correo electrónico, materia prima de sus modos de comunicación y que cabe destacar no todos tenían que ver con el tema de defensa. No obstante, no fue hasta el año de 1979 cuando un inglés de nombre Tim Bernes-Lee, que trabajaba para el Instituto Europeo de Investigación de Física de Partículas (CERN), realizó lo que en el presente conocemos como *World Wide Web* (www); y que además fue transformado a partir de dicho instituto y no de una base norteamericana. (Briggs y Burke, pág. 343-345, 2002).

Internet siguió creciendo y hacia finales de los 80's mucha gente se dio cuenta de la enorme necesidad de poder encontrar y organizar ficheros e información. Es en este momento cuando aparece el hipertexto. (www.wikipedia.com,2015).

Del sitio antes mencionado se hace referencia a:

En 1991, Tim Bernes-Lee fue el primero en desarrollar una implementación basada en red de concepto de hipertexto. Esto fue después de que Berners-Lee hubiera propuesto repetidamente su idea a las comunidades de hipertexto e Internet en varias conferencias sin acogerse—nadie lo implementaría por él. Trabajando en el CERN, Berners-Lee quería una manera de compartir información sobre su investigación. Liberando su implementación para el uso público, se aseguró que la tecnología se extendería. Posteriormente, Gopher se convirtió en la primera interfaz de hipertexto comúnmente utilizada en Internet. (www.wikipedia.com, 2015).

Para cerrar la historia de Internet, podemos citar lo siguiente:

La irrupción se produjo entre septiembre de 1993 y marzo de 1994 cuando una red que hasta entonces se había dedicado a la investigación académica se convirtió en red de redes abierta a todo el mundo. En ese mismo período, el acceso al público al software de búsqueda (Mosaic), que la sección de negocios del *New York Times* de diciembre de 1993 describiría como la primera ventana al ciberespacio, hizo posible atraer a usuarios, a los que entonces se llamaba adaptadores , y a proveedores, pioneros de software. (Briggs y Burke, pág. 343, 2002).

A día de hoy, internet es uno de los medios de comunicación más utilizados en muchas partes del mundo. Gracias a su creación, cualquier persona puede comunicarse con otra sin ningún tipo de inconveniente. Incluso, puede enviar, y recibir información de cualquier tipo, además de otras cosas impensables años atrás. Internet es una herramienta que revolucionó, desde su salida, la manera de comunicarse (y de vivir) del ser humano.

3.1 Historia de Internet en Venezuela

Trocel (2014) menciona que en “Venezuela los primeros intentos de conexión de internet, se remontan a 1980 cuando la Universidad Simón Bolívar (USB) estaba perfectamente familiarizada con la conexión de máquinas UUCP”. (pág. 37).

Del portal mundotech se hace referencia a un esquema que explica, de manera detallada, los primeros pasos de internet en Venezuela:

- 1980**: La universidad Simón Bolívar realizaba interconexiones de Máquinas bajo UUCP.
- 1989**: Comienza el desarrollo de servicios bajo plataforma TCP/IP.
- 1992**: Se realiza la primera conexión de Venezuela a Internet, con un enlace de 19,200 bps.
- 1994**: Se da inicio a la explotación comercial del acceso a internet. (www.mundotech.net, 2008).

En pleno desarrollo de ITCP/IP, el primer enlace con el exterior es establecido por medio del cable de la plataforma X25 suministrada por CANTV, aunque algunos problemas de facturación impedían la continuidad de este servicio que proveía FTP, TELNET y correo electrónico a unos 300 usuarios. (alexanderaraujoblog.blogspot.com, 2009).

Para el año de 1992, en Venezuela se realiza la primera conexión a Internet.

En Venezuela se usaba la conexión de Saicyt para accesos a base de datos privados como Dialog, las cuales requerían suscripción. En el año 1992, se realiza la primera conexión de Venezuela a Internet, con un enlace de 19,200 bps que conectaba al Conicit con el JVNC, surgiendo la idea de desarrollar un proyecto nacional que integrará los esfuerzos de interconexión de las Universidades y Centros de Investigación entre sí con el exterior”. (alexanderaraujoblog.blogspot.com, 2009).

Luego de 14 años (desde 1980) Venezuela cuenta con unos 4 millones de usuarios con acceso a internet. Cerca de un 62 % de los usuarios de este país tienen menos de 24 años de edad. “Del total, 67% pertenecen a los estratos D y E (la mayoría

pertenecen al estrato D con 41%), y 97% cuentan con estudios secundarios o superiores.” (www.mundotech.net, 2008).

Frente a lo antes expuesto, es sorprendente cuál es el principal uso que le dan los internautas a la red, que es la búsqueda de información de estudios, seguido por el envío y recepción de correos electrónicos. No obstante, también se observa la lectura de noticias, descarga de archivos y operaciones bancarias. (www.mundotech.net, 2008).

En cuanto al ranking global en el que se encuentra Venezuela, del portal elnuevoherald.com se puede observar que:

Entre los países latinoamericanos, el que ocupa el lugar más alto del ranking es Chile (35), seguido de Panamá (43), Costa Rica (53), Barbados (55), Uruguay (56), Colombia (63), Brasil (69), México (79), Ecuador (82), Jamaica (86), Perú (90), República Dominicana (93), El Salvador (98), Argentina (100), Guatemala (101), Paraguay (102), Venezuela (106), Honduras (116), Bolivia (120), Nicaragua (124) y Haití (143)”. (“El nuevo ranking mundial de internet”, 2014).

Desde los primeros usos de internet en Venezuela, se puede observar que la evolución del mismo ha sido un poco lenta. Es un poco lamentable el lugar que ocupa en el ranking de países latinoamericanos. Quizás en un futuro, con una buena inversión de capital en el sistema de comunicaciones, se logre escalar posiciones y Venezuela se coloque entre los países con un internet más rápido y con mejor accesibilidad.

3.2 Sitios web de videojuegos en Venezuela

En Venezuela hay 37% de penetración en el servicio de Internet, alcanzando más de 10 millones 800 mil usuarios, y sus intereses se muestran muy claros en el ranking de las páginas más visitadas en el país: las noticias en la web atraen un gran número de visitas, las redes sociales otra cantidad importante. Esto según el último estudio realizado por Tendencias Digitales. (www.hormigaaanalitica.com, 2014).

Las páginas más visitadas en Venezuela son Google, que ocupa el primer lugar, seguido de Facebook y Twitter. El ranking es completado, basado en el número de visitas, por YouTube, Windows Live, Mercadolibre, Noticias 24, El Universal, *Yahoo* y Globovisión. (www.hormigaanalitica.com, 2014).

Sin embargo, el tema de los portales venezolanos dedicados a videojuegos es un poco escaso. En Venezuela, se encuentran blogs que detallan algunas consolas, temas o juegos en particular, pero encontrar una página como tal (como por ejemplo Meristation.com), netamente dedicada al mundo del ocio digital, es un poco difícil. Además de los blogs, se pueden encontrar páginas que se dedican a la compra/venta o cambio de consolas.

En el caso de los blogs, como por ejemplo el de “elchiguireliterario.com”, cuyo autor es Ciro Durán, y el cual es un sitio sobre juegos independientes y programación de videojuegos, se puede encontrar información sobre la “movida” de algunos juegos independientes, así como también es un sitio escrito por el autor para compartir su conocimiento o para alentar a otros a desarrollar.

Existe un portal venezolano, de nombre “pixenario.com” en el que se muestran reseñas, reportajes, videos, entre otras cosas, sobre el mundo de la tecnología, videojuegos y cine. En este sitio web, son (de acuerdo a sus propias palabras) los pioneros en Venezuela al presentar una web de este tipo, que muestre los temas más actualizados en cine y videojuegos. Sin embargo, pixenario.com mezcla los temas de cine y videojuegos, por lo que no es un portal netamente dedicado al mundo del ocio digital.

Así mismo, se pueden encontrar sitios como la página de Facebook, “*Asociación Nacional de Videojugadores*”, una organización sin fines de lucro. En esta página, los seguidores pueden informarse con aportes, noticias y curiosidades sobre el mundo de los videojuegos. La página cuenta con un porcentaje considerable de seguidores.

En la misma línea, se puede mencionar a blogs dedicados a las consolas de una sola empresa. Este es el caso de “wii-dsiblogspot.com”, portal que detalla, desde la perspectiva de su autor, Eligio Correa, algunos de los juegos más emblemáticos de Nintendo. Es un blog denominado principalmente sobre las consolas más recientes la compañía japonesa, Nintendo.

Frente a la carencia de portales venezolanos dedicados a videojuegos, el programador venezolano de videojuegos, Ciro Durán, explica que para que existan este tipo de portales debe haber un conjunto de personas organizadas para desarrollar juegos y que el periodismo signifique un aparato comunicativo que informe al público interesado en saber qué títulos hay por allí.

“Lo cierto es que "la industria" en Venezuela sigue siendo un conjunto reducido de personas que desarrollan, muy por su propio lado, y mercadeando hacia un público global, pues el venezolano no reúne las características de un mercado aprovechable. Los pocos que desarrollan cuentan con una serie de privilegios con respecto a la mayoría de los venezolanos, como acceso a cuentas en el exterior para recibir el dinero de las ventas, pues CADIVI complica extremadamente cualquier operación en divisas”. (C. Durán, comunicación personal, 7 de enero de 2015).

Decir que no hay portales venezolanos dedicados a videojuegos es un error, porque sí los hay, pero son muy pocos. Los portales conocidos, sean blogs o asociaciones en Venezuela, tienen muy buen material e información, pero un poco escasa y desactualizada. En comparación con portales extranjeros, éstos se nutren de la información más reciente del mundo del ocio digital y la muestran en sus portales, aspecto que busca muchas veces un videojugador. Y esto es una de las problemáticas que se podría solucionar con la creación de este proyecto.

3.3 Diseño de páginas web

Las páginas web son documentos o información que se crean en formato HTML y que son adaptados a la *World Wide Web* (www). Se puede acceder a ellos a través de

un navegador. Al conjunto de páginas web enlazadas se les conoce bajo el nombre de sitio web. (www.tiposde.org, 2015)

Deivis Henriquez, Ingeniero Informático define a las páginas web de la siguiente manera:

“Una página web no es otra cosa que un documento electrónico, que agrupa una serie de elementos como imágenes, enlaces a otras páginas webs, texto, multimedia, que en conjunto brindan información al visitante, son presentados en lenguaje HTML, el cual es interpretado por los navegadores de internet”.(D. Henriquez, comunicación personal, 23 de enero de 2015).

Por su parte, el Licenciado en computación Héctor Casanova, con respecto a qué es una página web menciona que:

“Yo lo definiría como cualquier tipo de información electrónico adaptado a la WWW (*World Wide Web*), la *World Wide Web*, es un sistema de distribución de documentos con formato de Hyper Texto que se accede a través de Internet”. (H. Casanova, comunicación personal, 22 de enero de 2015).

El diseño web consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web. Para su elaboración se requiere tener en cuenta la navegabilidad, interactividad, arquitectura de la información y la interacción de medios como el audio, texto, imagen, etc. (www.wikipedia.com,2014).

Del mismo sitio web se agrega que:

El diseño de páginas web se trata básicamente de realizar un documento con información hiperenlazado con otros documentos y asignarle una presentación para diferentes dispositivos de salida (en una pantalla de computador, en papel, en un teléfono móvil, etc.). (www.wikipedia.com,2014).

Para el diseño o creación de una página web, se podrían seguir los siguientes pasos:

El primer paso a seguir será elegir un proveedor de alojamiento donde almacenaremos nuestro sitio web. Hay que tener en cuenta factores como: espacio web, accesibilidad, tasas de transferencia, la reputación y condiciones de servicio del

proveedor del servicio. Seguidamente, debemos tener pensado el nombre del dominio que utilizaremos para crear una página web. (www.ultimasnoticias.com.ve., 2015).

Una vez que se tenga el proveedor de dominio y alojamiento, se empezará a crear la página web con la ayuda de un editor web (*Dreamweaver, Hometown y Frontpage*). Luego, para incorporar imágenes al sitio web, necesitaremos la ayuda de programas de diseño y edición de fotografía como Photoshop, Corel, programas que ayudarán a acortar las imágenes, etc. (www.ultimasnoticias.com.ve, 2015).

Finalmente, con la página web creada, debe ser publicada en el alojamiento web que hemos contratado. Para ello, se necesita la ayuda de un cliente FTP o CuteFTP para subir la página web al servidor. Si se utiliza el cliente FTP, se debe abrir el programa y acceder al alojamiento con los datos que te ha proporcionado el ISP, dirección, usuario y contraseña. (www.ultimasnoticias.com.ve, 2015).

Agrega el licenciado en computación Héctor Casanova que:

“En cuanto a cómo se diseña, realmente esto es algo muy abierto, ya que una página Web puede ser diseñada al gusto o con un nivel de personalización diferente en todos los casos, depende mucho de el propósito de la página. Sin embargo lo recomendable es seguir ciertos parámetros de Usabilidad Web en el diseño de cualquier tipo de software (páginas, aplicaciones, software de escritorio, aplicaciones móviles, etcétera)”. (H. Casanova, comunicación personal, 22 de enero de 2015).

Para cerrar, el Ingeniero Informático Deivis Henriquez recomienda que, para el diseño de páginas existen diferentes metodologías:

“En la actualidad existen diferentes metodologías de diseño de páginas web (desarrollo de software), depende del programador el aplicar las buenas prácticas de desarrollo de las mismas. Particularmente utilizo UML al momento de diseñar cualquier sitio web, apoyándome en las recomendaciones que emite la W3C, como ente regulador de la web”. (H. Casanova, comunicación personal, 22 de enero de 2015).

3.4 Tipos de páginas web

Gracias a los avances que nos ofrece la tecnología actual, las páginas web se han ido desarrollando con mayor fortaleza y eficiencia. “Cada vez hay más sitios y portales web que poseen un diseño o animaciones de gran detalle y muy vistosas; lo cual ha generado una gama de diferentes tipos de sitios web”. (www.disenowebelsalvador.com, 2013).

De acuerdo con Héctor Casanova, Licenciado en computación de la Universidad Centra de Venezuela existen millones de tipos de páginas web:

“Con respecto a cuantas páginas existen, creo que basta hacer una búsqueda en Google para saber que existen millones. Una cifra específica no sabría decir, ya que hay páginas que ni los buscadores tienen indexadas. Son millones y esta cifra está en constante crecimiento”. (H. Casanova, comunicación personal, 22 de enero de 2015).

Sin embargo, hay distintas formas de clasificar a las páginas web. Algunos criterios para ello son: según su construcción: estáticas, que están constituidas por códigos HTML y las dinámicas, que los contenidos son modificados constantemente por quienes los visitan. Otro criterio es según su tecnología: en HTML, que son páginas construidas con lenguajes HTML, por lo que se requiere tener conocimiento para hacerlas. En *Flash*, que son páginas que se construyen utilizando el software *Flash*, de *Adobe*. Y, por último, en lenguaje del servidor, las cuales se hacen con lenguaje PHP, Ruby, ASP, entre otros. (www.tiposde.org, 2015).

Por su parte, para Deivis Henriquez Ingeniero informático egresado del Colegio Universitario de Caracas, con respecto a cuántos tipos de páginas web que existen, dice que:

“Es una pregunta un tanto compleja de responder ya que desconozco el número exacto de páginas web existentes en la actualidad, pero te pudiera mencionar algunos tipos de páginas web existentes, podemos encontrar páginas de gobierno, páginas de comercio electrónico, redes sociales que son sitios conocidos como de la web 2.0 estos sitios brindan una abanico de posibilidades de interacción entre sus usuarios, páginas educativas, buscadores, páginas de noticias,

directorios, etc.”. (D. Henriquez, comunicación personal, 23 de enero de 2015).

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

“Empieza por contar las piedras, luego contarás las estrellas”.

León Felipe

1.0 Tipo de investigación

La metodología más adecuada para la elaboración de este proyecto que trata sobre el desarrollo de un sitio web, especializado en noticias, actualidad y todo lo referente al mundo de los videojuegos, es la de proyecto factible.

De acuerdo con el manual de la Universidad Experimental Pedagógica de Venezuela:

El proyecto factible consiste en la investigación, elaboración y desarrollo de una propuesta de un modelo operativo viable para solucionar problemas, requerimientos, necesidades de organizaciones de grupos sociales; puede referirse a la formulación de políticas, programas, tecnologías, métodos o procesos. El proyecto debe tener apoyo en una investigación de tipo documental, de campo o diseño que incluya ambas modalidades. (UPEL, pag.21, 2006).

La difusión de este sitio es de tipo digital, por lo que la realización del mismo puede asegurar un costo menor. Además, toda persona con acceso a una computadora e Internet, puede visitar el sitio sin ningún problema y desde cualquier lugar.

2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.1 Investigación exploratoria

La exposición de las noticias y todo lo referente al mundo de los videojuegos, es un tema que ha sido poco tratado en los portales de Venezuela. Nieves Cruz (2006), en su trabajo "*La Investigación Exploratoria*" menciona que "explorar significa incursionar en un territorio desconocido. Por lo tanto, emprenderemos una investigación exploratoria cuando no conocemos el tema por investigar, o cuando nuestro conocimiento es tan vago e impreciso que nos impide sacar las más provisorias conclusiones sobre qué aspectos son relevantes y cuáles no". (pág. 21).

Debido a la carencia que existe en los portales venezolanos dedicados a videojuegos, el presente proyecto se puede definir como una investigación exploratoria.

2.2 Instrumentos de recolección de datos

En opinión de Rodríguez Peñuelas (2008) “las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas”. (pág. 10).

La herramienta para la obtención de información de este proyecto, fue la entrevista estructurada aplicada a algunos periodistas jugadores de videojuegos y jóvenes que llevan tiempo jugando a *e-Sports* (deportes electrónicos) en Venezuela.

2.2.1 La entrevista estructurada

La entrevista estructurada “se refiere a una situación en que un entrevistador pregunta a cada entrevistado una serie de preguntas preestablecidas con una serie limitada de categorías de respuesta”. (Disponible en: http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/Reserva_Profesores/linna_irizarry_educ_173/como_elaborar_entrevistas.pdf).

La entrevista estructurada será utilizada como herramienta para la obtención de información de este proyecto, aplicada a videojugadores y algunos periodistas venezolanos con tiempo de desempeño en el mundo de los videojuegos.

A continuación la preguntas que se plantearon para la entrevista estructurada:

La Entrevista

- 1. ¿Cuánto tiempo tienes jugando videojuegos?**
- 2. Cuando buscas información en la web sobre videojuegos, ¿cuáles y por qué son los portales que más usas?**
- 3. En Venezuela hay pocos portales dedicados a videojuegos. ¿Te gustaría que existiese uno hecho por y para videojugadores?**

4. De crear un sitio web sobre videojuegos de origen venezolano, ¿qué es lo que más te gustaría que tuviera? ¿Te gustaría aportar tus conocimientos sobre un juego en específico?

La mayoría de las preguntas fueron elaboradas en base a los conocimientos que podían tener los entrevistados sobre el tema de los videojuegos en Venezuela. Además de saber si existe el interés por aportar sus conocimientos a un portal de este tipo en nuestro país.

3. Análisis de datos

3.1 Población y muestra

Para este trabajo de grado se entrevistaron a periodistas y videojugadores que llevan tiempo en el desempeño de los videojuegos en Venezuela y que de alguna manera se desenvuelven en el mundo del ocio digital.

El diccionario de la Real Academia Española define el concepto de población de la siguiente manera: “Conjunto de personas que habitan la Tierra o cualquier división geográfica de ella”. (RAE).

Fidias Arias (2006) en su libro *El proyecto de investigación: Introducción a la mitología científica*, define a la muestra como “subconjunto representativo y finito que se extrae de la población accesible”. Esta muestra representativa “es aquella que por su tamaño y características similares a las del conjunto, permite hacer inferencias o generalizar los resultados al resto de la población con un margen de error conocido”. (Pág.86).

3.1.1 Población analizada

Ya establecida la herramienta a utilizar para recolección de datos, se dispuso de cuatro personas que abarcaron el tema de los videojuegos.

Max Marichales, periodista de la Universidad Santa María

Leonardo Longa, jugador de deportes electrónicos en Venezuela

Joseph Borges, jugador de deportes electrónicos en Venezuela

Rafael Narváez Molina, estudiante de 9no semestre de comunicación social de la UCV.

4. Análisis de resultados

A través de la aplicación de la entrevista estructurada, se pudo observar que gran parte de los entrevistados coinciden en que están de acuerdo con la creación de un portal web sobre videojuegos y que además aportarían algunos de sus conocimientos en dicho proyecto. Por una parte, algunos entrevistados alegan que al momento de buscar información sobre videojuegos en Internet, utilizan páginas como *Youtube*, *Joindota*, *Meristation*, entre otras. Otros, mencionan que no tienen conocimiento de páginas de videojuegos en Venezuela y que estarían de acuerdo con la creación de un portal venezolano.

5. Factibilidad

5.1 Factibilidad técnica

El desarrollo del proyecto se lleva a cabo con el uso de algunos programas que la web facilita. Los videojuegos será el tema central del portal a través de noticias, reportajes, videos y todo lo referente al mundo del ocio digital. El contenido del proyecto se realizará con la ayuda de algunos fanáticos de las consolas de este país y en algunos casos con la ayuda de periodistas que quieran aportar su ayuda al sitio web.

Algunos de los materiales utilizados fueron los siguientes: dos (2) computadoras (PC), una grabadora y el programa de edición de páginas web wix alojado en portal www.wix.com

El proyecto está a cargo del autor del trabajo especial de grado, David Carrasquel.

5.2 Factibilidad Económica

Los equipos utilizados para el desarrollo del proyecto son de uso propio. Sin embargo, para la elaboración del mismo, se necesita la ayuda de un programador experto en el desarrollo de páginas web, que coordine y mencione los aspectos estéticos más importantes al momento de desarrollo del sitio. No se requieren gastos para la impresión del mismo puesto que la web permite su publicación. Todas las demás necesidades fueron autofinanciadas.

Las entrevistas, edición, y desarrollo del sitio web están a cargo del autor, David Carrasquel.

5.3 Factibilidad Social

La realización de un portal web venezolano dedicado a videojuegos, se debe a que en los últimos años el mundo del ocio digital ha generado gran cantidad de información. Y con el desarrollo de este proyecto se podría incentivar a periodistas y videojugadores de este país a escribir sobre los videojuegos.

CAPÍTULO IV

LA PROPUESTA

“Dios no solo juega a los dados. A veces también echa los dados donde no pueden ser vistos”.

Stephen Hawking

1. El proyecto

Para el desarrollo del sitio web Tajadagamer, fueron tomados en cuenta gran cantidad de aspectos estéticos, de manera que al momento de visitar el sitio web sea llamativo y dinámico para los usuarios.

1.1 Ficha técnica

Nombre: Tajadagamer

Tipo: Sitio web

URL: el sitio web estará alojado en la plataforma wix y tendrá el siguiente url <http://tajadagamer.wix.com/tajadag>

Sinopsis: Tajadagamer es un sitio web dedicado a la difusión de todo lo referente al mundo de los videojuegos. El fin de este medio es incentivar a los periodistas y fanáticos de videojuegos venezolanos a escribir y aportar sobre el tema.

Temas: Videojuegos, videojugadores, noticias.

Formato: HTML

Redactor: David Carrasquel

Edición: Caracas-Venezuela

2. Concepto de Tajadagamer

2.1 Nombre

El sitio web se llama Tajadagamer. La definición del portal es una mezcla entre tajada (elemento principal del plato nacional venezolano, el pabellón) y *gamer* (videojugador), para darle un toque venezolano.

Wikipedia, en referencia al término “*gamer*” lo define como “un jugador de videojuegos es toda persona que juegue a un videojuego”. (www.wikipedia.com, 2015).

El nombre del sitio nace de darle un toque venezolano al portal, haciendo mención a uno de los elementos necesarios para la realización del plato nacional, el pabellón. Tajadagamer está diseñado para compartir noticias sobre la actualidad del mundo de los videojuegos, con la ayuda de algunos periodistas y fanáticos videojugadores.

2.2 Eslogan: Sitio web venezolano dedicado a videojuegos por y para videojugadores.

El eslogan hace mención al objetivo principal del proyecto, que es generar contenido por y para *gamers* de Venezuela.

2.3 Público objetivo

Tajadagamer va dirigido a aquellas personas que tengan desempeño en el mundo de los videojuegos en Venezuela, y que de alguna manera quieran aportar sus conocimientos en el sitio web. No va dirigido a un público en específico puesto que, en la actualidad, hasta las mujeres se desenvuelven en el mundo de los videojuegos.

2.4 Periodicidad

Diariamente el sitio web será alimentado con contenido actualizado de las páginas extranjeras dedicadas y especializadas a videojuegos.

2.5 Editorial

La línea editorial de Tajadagamer está enfocada hacia la inclusión de videojugadores que tienen (o no) experiencia y desempeño en el mundo del ocio digital en Venezuela.

3. Diseño

En este apartado serán descritos los componentes que formarán parte del diseño del sitio web Tajadagamer. Además, se explicarán cada uno de los elementos a utilizar en el desarrollo del sitio web.

3.1 Colores

Los colores más utilizados en la plantilla del sitio web son grises, negros, blancos y rojos en varios tonos. El color gris será el que más presencia tendrá en el portal.

Wikipedia lo define de la siguiente manera:

“Gris es la denominación común de los colores acromáticos cuya luminosidad está comprendida entre la máxima (correspondiente al blanco) y la nula (correspondiente al negro), aunque se aplica especialmente a los de luminosidad media. El gris se percibe como consecuencia de la fotorrecepción de una luz de intensidad moderada constituida por todas las longitudes de onda del espectro visible, por tres longitudes de onda (larga, media y corta) o por dos longitudes de onda complementarios. Se asemeja al color de las nubes cumulonimbos cuando son densas, bajas y sombrías, al color de la niebla y al color de la ceniza. (www.wikipedia.com 2014).

La predominancia del color gris, se debe que pertenece a los colores neutros que brindan la sensación de ambientes frescos y de tranquilidad, que es una de las cosas que se busca en el portal, de manera que la percepción del usuario no se fatigue al momento de visitar el sitio web.

3.2 Tipografía

Arial es un tipo de letra presente en varias aplicaciones de *Microsoft*. Fue diseñada por Robin Nicholas y Patricia Saunders de la Fundación *Monotype* como respuesta a la popularidad de la tipografía *Helvética* de *Linotype*. Microsoft no quería incluir la popular pero costosa tipografía *Helvética* en *Windows*, por eso le compró a *Monotype* los derechos de una copia de la *Helvética* de mucha menor calidad como una medida para abaratar costos. Debido a que la Arial viene incluida en el sistema operativo *Windows*, se ha

convertido en una de las tipografías más populares del mundo. (www.wikipedia.com,2014).

Se utilizaron varias fuentes en el desarrollo del sitio web. Sin embargo, la fuente Arial tiene más predominancia porque, además de ser legible, es conocida por muchos.

3.3 Aspecto visual

Por ser un sitio web dedicado a videojuegos, el mismo está compuesto por imágenes y texto de manera clásica (introducción, desarrollo y conclusión) en las notas y reportajes. Además de esto, los videos serán uno de los elementos que acompañará a los trabajos (en caso de que el contenido lo amerite), para darle más dinamismo y atracción al momento de visitar el sitio web.

3.4 Logotipo

El diseño del logotipo del sitio web se basa en un control (mando) de una de las consolas más conocidas en el mundo del videojuego, el control de *NES (Nintendo Entertainment System)*, que es un buen referente a los videojuegos. La palabra “Tajadagamer” se simplificó a modo de siglas “TGM” para poder introducirlas en el mando.



Fig.24 Logotipo de Tajadagamer

Las siglas “TGM”, que hacen referencia al nombre del sitio web, se colocaron de colores negro, gris y rojo.

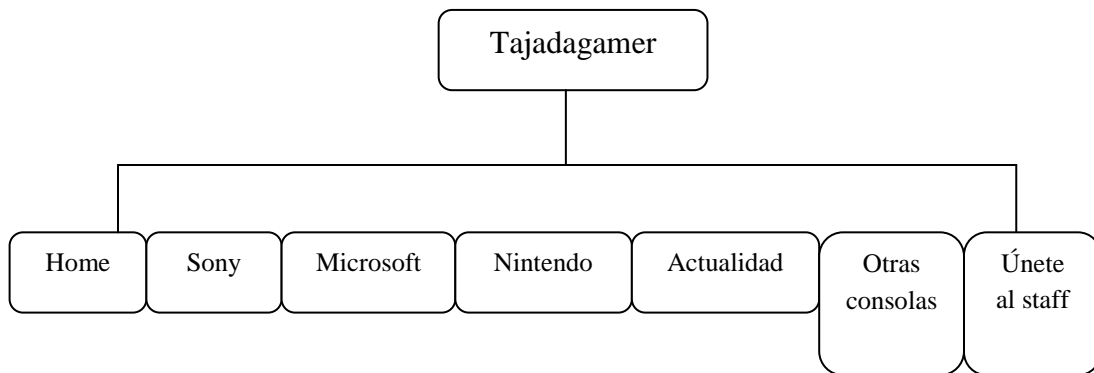
En cuanto al título del sitio se creó una imagen que dice “Tajadagamer”, la cual estará al lado del logotipo del sitio web.



Fig.25 Título del sitio web

3.5 Mapa de navegación

Para ubicarse en el sitio web está el mapa de navegación, el cual facilita la búsqueda de un tema en específico de manera rápida y sencilla.



La barra de navegación está constituida por siete secciones. Con el paso del tiempo y a medida que se integren más videojugadores o periodistas, se irán agregando más botones.

4. Contenido

Para facilitar la navegación en el sitio web, a continuación se explica cómo están integrados cada uno de los botones, además de su respectiva descripción.

4.1 Estructura

El sitio web cuenta con siete secciones de índice:

-Home: en esta sección se demostrará las noticias más actuales y relevantes de los videojuegos.

-Sony: en esta sección se demostrará las noticias más importantes de esta empresa.

-Microsoft: en esta sección se demostrará las noticias más importantes de esta empresa.

-Nintendo: en esta sección se demostrará las noticias más importantes de esta empresa.

-Actualidad: en esta sección se demostrarán algunos géneros periodísticos como reportajes, noticias y análisis más relevantes de los videojuegos.

-Otras consolas: en esta sección se hablará de otras consolas de videojuegos.

-Únete al staff: en esta sección aparecerá el correo del sitio web, el nombre de la página de Facebook y Twitter.

5. Redes Sociales

Es de suma importancia que el sitio web tenga presencia en las redes sociales, pues a través de ellas los usuarios podrán hacerle seguimiento al sitio web Tajadagamer. Para ello, se tomó en cuenta las redes más conocidas como son Twitter y Facebook.

5.1 Facebook: Tajadagamer videojuegos

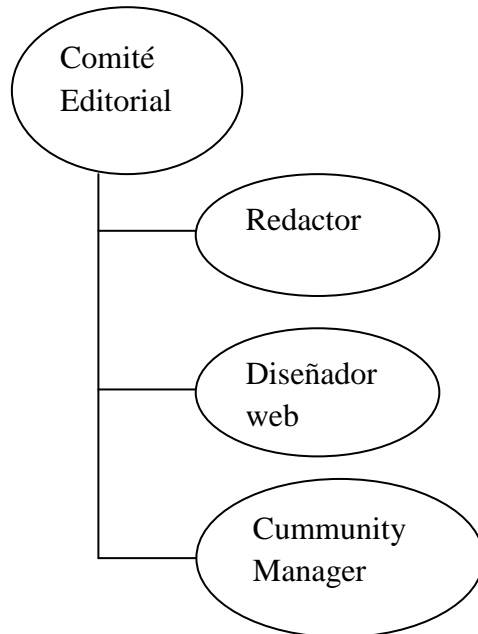
En la red social se colocarán los *post* relacionados a notas, videos, reportajes, entre otras cosas, de Tajadagamer.

5.2 Twitter: @Tajadagamer

En esta red social se publicarán las actualizaciones de Tajadagamer, de manera que el usuario pueda estar actualizado con cualquier contenido relacionado con la página de videojuegos.

6. Organigrama de cargos y funciones

El sitio web está comprendido por el siguiente staff:



-Comité Editorial: Son los encargados de distribuir cualquier tipo de información en el sitio web.

-Redactor: se encarga de la redacción de los textos, notas, reportajes, análisis, etc.

-Diseño Web: es la persona que se encarga de elaborar, editar y mantener actualizado el diseño gráfico de la página web.

-Community Manager: es la persona encargada de llevar las redes sociales del sitio web.

7. Posibles estrategias de financiamiento

Dado que se trata de un portal dedicado a videojuegos, se buscará incluir el logotipo de tiendas de videojuegos en los centros comerciales más reconocidas en Caracas-Venezuela, como los son *Citymarkect*, el *Sambil*, entre otras. Cualquier institución

relacionada con los videojuegos podrá colocarse como colaborador o patrocinante y sus logos serán incluidos en el sitio web.

8. Presupuesto

La primera edición del sitio web será una versión beta, por lo que no requiere de costo alguno. No obstante, para sus próximas ediciones, se buscará establecer un alojamiento web. Además, es de suma importancia contratar los servicios de personal con destreza en este tema, como un diseñador web, con el fin de mejorar la calidad y estética del sitio web.

Gasto primera versión	0 bs
Próximas ediciones: Gasto anual de alojamiento web	3.000 bs
Pago a diseñador web master:	4.000 bs
Total	7.000 bs

9. Contenido de la primera versión

A continuación se mostrará gráficamente el contenido de Tajadagamer.

Página principal Tajadagamer

The screenshot displays the homepage of Tajadagamer, a Venezuelan website dedicated to the world of video games. The header includes the site's logo, navigation menu (Home, Sony, Microsoft, Nintendo, Actualidad, Otras consolas, Únete al staff), and a 'Español publicitario' link. The main content area is titled 'Noticias' and features several news items:

- Reptile estará presente en MK X**: A news item about the character Reptile from the Mortal Kombat series appearing in a new trailer.
- Microsoft demuestra las gafas HoloLens**: A news item about Microsoft's HoloLens glasses.
- Nuevos amiibo en camino**: A news item about new amiibo figures, including Bowser, Sheik, and Toon Link.
- E-volve: gameplay**: A news item about the game E-volve, showing a gameplay clip.
- MK X desvelará otro personaje esta semana**: A news item about the Mortal Kombat X game, mentioning characters like Kun Lao, Kitana, and Reptile.
- The Order 1886 saldrá a la venta el 20 de febrero**: A news item about the game The Order 1886, set in Victorian London.
- Características de la New Nintendo 3DS**: A news item about the features of the New Nintendo 3DS.
- Control de Xbox One tendrá nueva actualización**: A news item about the Xbox One controller receiving a new update.

On the right side, there is a section for social media links (Twitter, Facebook) and a 'Participa en el "Debategamer" a través de las redes sociales' section with a list of discussion topics:


- Reptile, Kun Lao, Kitana y Ermac se unen al nuevo MKX. ¿cuáles otros personajes crees que se sumen al listado de luchadores?
- ¿Qué te parece el precio lanzado por las amiibo "defectuosa"?
- ¿Qué esperas del nuevo videojuego E-volve?
- ¿Crees que el próximo Assassins Creed será ambientado en Japón?
- ¿Cuál de las actuales consolas te comprarías y por qué?

Sección: Sony

TGM Tajadagamer Sitio web venezolano dedicado al mundo de los videojuegos Espacio publicitario

Home **Sony** Microsoft Nintendo Actualidad Otras consolas Únete al staff

Noticias recientes




The Order 1886 llegará el 20 de febrero

La nueva propiedad intelectual de Sony Ps4 estará disponible a partir del próximo mes de febrero. El juego, que es uno de los más esperados para este 2015, estará ambientado en el Londres victoriano y destacará por sus gráficos y contenidos.

En The Order 1886, los jugadores podrán combatir contra bestias, vampiros, hombres lobos y muchos otros enemigos. El juego pesará alrededor de 30 GB y promete mucha acción y buenos ratos a los fanáticos de la Ps4.

Fuente: 3ojuegos




Bloodborne también estará ambientado en el Londres victoriano

Bloodborne, otra de las propiedades intelectuales de Sony, se suma a los juegos ambientados en el Londres victoriano. El título está a cargo de la veterana compañía From Software, creadores de sagas como Demon's Souls y Dark Souls, por lo que las expectativas crecen con el paso de los días.

El título, que tendrá un toque de los juegos antes mencionados, buscará sorprender a los jugadores con sus combates y contenido mostrado en recientes videos. En Bloodborne, el ataque y la defensa serán elementales al momento de jugar.

Fuente: Vandal



Grim Fandango es remasterizado

El clásico juego de aventuras protagonizado por Manny Calavera ha sido remasterizado para la actual consolas de Sony, la Ps4. La remasterización se ha hecho bajo los parámetros del motor gráfico Unreal Engine 4, por lo que se puede esperar un juego a la altura de la actual generación.


Grim Fandango remasterizado ha sido obra de un español llamado Guillermo Moreno, quien comenta que comenzó en el campo del diseño de publicidad, pero siempre le han gustado los videojuegos.

Fuente: Meristation

Sección: Microsoft

T G M Tajadagamer Sitio web venezolano dedicado al mundo de los videojuegos Espacio publicitario

[Home](#) [Sony](#) **[Microsoft](#)** [Nintendo](#) [Actualidad](#) [Otras consolas](#) [Únete al staff](#)




Microsoft presenta HoloLens

La gafas presentadas por Microsoft hacen parecer que HoloLens le dará un gran soporte a los de Redmond. La nueva tecnología de estas gafas, conocidas como HoloLens, demuestra en un video de lo que es capaz de hacer la invención del hombre.

En el video, se demuestra que con estas gafas puestas el usuario puede ver TV, jugar a videojuegos e incluso diseñar objetos como motocicletas. No se sabe cuándo saldrá al mercado, pero podría decirse que ya Oculus Rift y Project Morpheus ya tienen competencia.

Fuente: Vandal




Nueva actualización para control de Xbox One

Microsoft está trabajando en una nueva actualización para el mando de la Xbox One. La actualización podría reducir el tiempo de sincronización entre la consola y el mando a unos dos segundos. El pad de One tarda entre unos cuatro y cinco segundos en conectarse a la consola.

Además, la actualización contiene mejoras de estabilidad en el mando. Los usuarios podrán acceder a esta actualización si están incluidos en el preview program de Xbox One.

Fuente: Meristation



Crecen los rumores del próximo Gears of Wars

La actual consola de sobremesa de Microsoft está a la espera de uno de sus juegos iconos: Gears of Wars. El juego, que dejó con gran expectativa a los jugadores en Xbox 360, aún están a la espera de que aparezca el nuevo Gears of Wars. Es por ello que los rumores sobre este videojuego crecen con el paso de los días.


Esta vez, Lester Spielgth, el encargado de dar voz a Cole Train, ha mencionado a través de su cuenta de Twitter lo siguiente "estar preparados".

Fuente: Meristation

Sección: Nintendo

TGM Tajadagamer Sitio web venezolano dedicado al mundo de los videojuegos Espacio publicitario

[Home](#) [Sony](#) [Microsoft](#) **[Nintendo](#)** [Actualidad](#) [Otras consolas](#) [Únete al staff](#)




La tercera oleada de amiibo está cerca

La tercera oleada de personajes coleccionables de Nintendo está a la vuelta de la esquina. Para ser más precisos, del 1 al 13 de febrero los fanáticos de los amiibo podrán agregar a su colección a personajes como: Bowser, Sheik, Toon Link, entre otros.

Sin embargo, la tienda "Toys 'R' US", una enorme cadena de juguetes, se ha adelantado a esta fecha y ha comenzado a vender algunos de los personajes de esta entrega. En la misma línea, la cadena Target alude a que el amiibo Meta Knight estará un poco escaso.

Fuente: Meristation




Características de la New Nintendo 3DS

La nueva consola portátil de Nintendo, la New 3DS, actualmente es una de las más vendidas en territorio japonés. Las características que posee esta consola, en comparación con su antecesora, están dando de qué hablar.

Un nuevo hardware, botones adicionales y un procesador más potente conforman las características más notables de la nueva apuesta de Nintendo. A esto hay que agregarle un 3D mejorado y un segundo Stick que dará mejor jugabilidad con las próximas entregas del catálogo de Nintendo.

Fuente: Ign



New Nintendo 3DS versión Majora's Mask será difícil de conseguir

Una de las versiones más anheladas por los fanáticos de Nintendo es, sin duda alguna, la de Majora's Mask. Tras su lanzamiento al mercado, la New 3DS ha causado mucho revuelo con su capacidad y mejoras en el 3D.

Sin embargo, la edición de Zelda es una de las más cotizadas. Esta edición que trae impreso el logo de Majora's Mask, un lápiz y una tarjeta micro SDHC de 4 gigas, entre otras cosas, ya puede ser reservada en la tienda Inglesa de Nintendo. El envío se hará a partir del 31 de marzo.


Fuente: Meristation

Sección: Actualidad

Tajadagamer Sitio web venezolano dedicado al mundo de los videojuegos Espacio publicitario

Home Sony Microsoft Nintendo **Actualidad** Otras consolas Únete al staff

E-volve



Lo que debes saber de la nueva entrega de Turtle Rock Studios

Sin duda alguna uno de los juegos más esperados este 2015 es Evolve. El videojuego desarrollado por los creadores de sagas como Left 4 Dead, nos presentarán a partir del 10 de febrero su nueva propuesta de 4 v 1, en la que el jugador puede elegir entre formar parte de los cazadores o ser el monstruo de la partida.


Es inevitable que el hype causado por los tráilers demostrados en días recientes, haga que los jugadores se mantengan en vilo porque llegue a las tiendas el juego cooperativo de Turtle Rock Studios. Pero, como aún faltan algunos días para poder jugar el videojuego en cuestión, a continuación se detallarán algunas de las cosas más relevantes antes de jugarlo.

Evolve, contará con cuatro tipos de cazadores entre los que destacan el Médico, Asalto, Trampero y Apoyo. Por su parte, para aquellos que decidan jugar con el monstruo de la partida, podrán utilizar cuatro tipos de bestias: Goliath, Kraken, Espectro y Wrath. Un quinto Monstruo llegará en forma de DLC y su nombre será Behemoth.


Los modos de juegos que tendrá Evolve se podrán jugar tanto en modo online y offline. Si queremos ser el monstruo o los cazadores de la partida, el resto de los jugadores serán controlados por la consola. Los modos son Caza, Nido, Rescate y Defensa. Con respecto al total de los mapas, el juego contará con 16 (12 en modo Caza, Nido y Rescate, los 4 restantes se podrán jugar en modo Defensa). Evolve llegará a las tiendas a partir del 10 de febrero a PC, Ps4 y XBO.

Fuente: Hobbyconsolas

Mortal Kombat X




Sección: Otras consolas

**Tajadagamer**
Sitio web venezolano dedicado al mundo de los videojuegos
Espacio publicitario

[Home](#) [Sony](#) [Microsoft](#) [Nintendo](#) [Actualidad](#) **[Otras consolas](#)** [Únete al staff](#)


Noticias recientes



The International 2015 ya tiene fecha

Uno de los campeonatos más esperados por los seguidores de los deportes electrónicos en todo el mundo, DOTA2 ya tiene fecha para su edición del presente año 2015. Y es que Valve anunció la fecha en la que se llevará a cabo The International 2015, la edición del campeonato mundial más importante de DOTA 2.

The International, uno de los torneos más grandes del mundo, se llevará a cabo entre los días 3 y 8 de agosto, para un total de seis días de campeonato. En la edición del año pasado el torneo de deportes electrónicos repartió más de 5 millones de dólares, razón por la cual crecen las expectativas para este año.




El videojuego Evolve también llega a móviles

A pocos días de su lanzamiento, Evolve llega con su versión para móviles. El juego se trata de Hunters Quest y es muy parecido a la manera de juego del adictivo Candy Crush, pero con cazadores y bestias.

El juego está disponible y gratis en IOS, Windows, Android y Kindle Fire. Además, incluye 100 misiones para superar con un equipo de cazadores conectando fichas de un mismo color. Todo un reto adictivo para apaciguar la espera.

Fuente: Meristation



PS Vita tendrá un periférico

Para este 2015 una compañía externa a Sony (Joitsu Electronics) lanzará un dispositivo no oficial en Japón que permite añadir los botones R2 y L2 a la consola portátil PS Vita. Con este accesorio se mejora el agarre de la portátil gracias a un sistema más ergonómico. El periférico tiene previsto salir en el mes de abril y costará alrededor de unos 3000 yen, algo más de 20 euros.

Fuente: Meristation

Sección: Únete al staff



The image shows a screenshot of the Tajadagamer website. At the top left is the logo 'TGM Tajadagamer' with the tagline 'Sitio web venezolano dedicado al mundo de los videojuegos'. To the right of the logo is a red button labeled 'Espacio publicitario'. Below the logo is a navigation menu with links for 'Home', 'Sony', 'Microsoft', 'Nintendo', 'Actualidad', 'Otras consolas', and a red button labeled 'Únete al staff'. The main content area has the heading 'Únete al staff de Tajadagamer' and contains the following text:

Actualmente Tajadagamer está en construcción. Si quieres aportar tus conocimientos sobre un videojuego en específico o tienes algún comentario sobre la página, no dudes en mandarnos tus datos a nuestro correo. También puedes seguirnos a través de las redes sociales del portal.

Correo: tjadagamer@hotmail.com
Twitter: [@tjadagamer](https://twitter.com/tjadagamer)
Facebook: [Tjadagamer videojuegos](https://www.facebook.com/Tjadagamer-videojuegos)

10. Próximas publicaciones

En la próxima publicación de Tajadagamer se contará con la participación de Leonardo Longa, un videojugador de deportes electrónicos en Venezuela y quien tiene un poco de experiencia en este ámbito, pues lleva cerca de 10 años jugando a este tipo de videojuegos. A este venezolano, se le hará una entrevista que tratará sobre su punto de vista en los *e-Sports* en Venezuela.

De igual manera, se espera la participación de Max Marichales, periodista de la USM quien podría integrarse al staff para la elaboración de videos y aportar sus conocimientos sobre el videojuego *DOTA* y *LOL*.

Adicionalmente, se estarán recibiendo los aportes y solicitudes de personas que quieran participar en el desarrollo del portal. Se realizará un contacto previo con esas personas y luego se les incluirá en el portal.

CONCLUSIONES

El desarrollo de un sitio web dedicado a videojuegos arrojó una serie de conclusiones muy interesantes. La historia de los videojuegos es increíble desde muchos puntos de vista. No solo por el hecho de que lo que hoy conocemos como ocio digital comenzó con experimentos, programas, prototipos e incluso tesis doctorales de universidades, sino que a día de hoy es una de las industrias que más dinero genera alrededor de todo el mundo.

Con esta investigación, se pudo observar de lo que es capaz el ser humano en cuanto a invención tecnológica se refiere. Cuando hablamos de los primeros intentos de vida de los videojuegos, en los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial, podemos mencionar que la evolución de los mismos ha sido extremadamente increíble.

Incluso, los videojuegos de hoy llegan a ser tan reales que resulta un poco difícil comparar qué es real y qué es un videojuego. Con el paso de los años, se han incluido aspectos tan importantes como la publicidad, mercadotecnia, *product placement* y un sinnúmero de cosas que años atrás no eran pensadas verlas en los videojuegos.

Asimismo, en el presente se pueden observar gran cantidad de personas trabajando en un videojuego, aspecto que genera mucha curiosidad, puesto que si nos vamos a los inicios de los videojuegos tan solo un grupo pequeño de personas eran los encargados de darle vida a uno y no eran tan mediáticos como lo son hoy.

Observamos aspectos tan importantes como empresas dedicadas netamente al desarrollo de hardware (consolas) y software (videojuegos) y que anualmente recaudan altas sumas de dinero.

Además, la fuerte demanda por parte de los videojugadores ha generado que gran cantidad de géneros de juegos sean lanzados al mercado para satisfacer las

necesidades del público. Y esto resulta ser un negocio muy lucrativo para las empresas desarrolladoras de videojuegos. Ya no solo es el pequeño de la casa quien se dedica a jugar con una consola, sino también el adulto que interactúa con un videojuego, sea en consolas de sobremesa, *PC*'s o portátiles.

Con el desarrollo de un sitio web venezolano dedicado a videojuegos, se pudo observar que es de suma importancia crear espacios que divulguen de alguna manera esos conocimientos que muchos venezolanos tienen por compartir. Si nos vamos a plataformas como *Twitch* (por poner un ejemplo), que es una plataforma que sirve para transmitir videos en tiempo real y que además es una comunidad para videojugadores, es increíble el camino que nos llevan recorrido países asiáticos, europeos y norteamericanos en cuanto a *streaming* de videojuegos.

Claro está que no se puede hacer una comparación entre países que llevan tiempo en el mundo de los deportes electrónicos y Venezuela. Pero se podría decir que, en los últimos años, el auge de los videojuegos en este país va creciendo poco a poco. Incluso puedes encontrar mujeres que juegan a videojuegos en Venezuela. Unas que otras juegan mejor o igual que un hombre. Y esto resulta muy interesante pues con esto se puede observar la presencia de la mujer en un mundo que hasta hace poco era muy poblado por el género masculino.

En la misma línea, se hace referencia a la participación de algunos periodistas que, además de ejercer esta carrera tan bonita (la de comunicación social) son también jugadores y que en sus tiempos libres se dedican a jugar videojuegos. La mezcla entre estas dos cosas resulta muy interesante. Primero porque los videojuegos generan gran cantidad de noticias diariamente. Y segundo porque esto puede ser “aprovechado” por el comunicador social: te diviertes al jugar y además puedes ejercer tu profesión generando información sobre videojuegos.

Ejemplo de esto son los reportajes o videoanálisis que se realizan en portales extranjeros sobre un videojuego en específico. Esto último es otro punto interesante a tomar en cuenta, pues una de las problemáticas que se busca solventar con el

desarrollo de un sitio web dedicado a videojuegos, es incentivar a los periodistas de este país a escribir sobre este tema.

Podemos ver en portales como meristation.com a periodistas que se dedican y se especializan en el mundo del ocio digital, generando información a diario y colocándose entre los portales de más prestigio en cuanto a noticias de videojuegos se refiere.

El objetivo principal de esta investigación era el desarrollo de un portal venezolano dedicado a videojuegos. Esto se logra gracias a la puesta en la web de “Tajadagamer”, un espacio que seguirá desarrollándose y creciendo con el paso del tiempo. “Tajadagamer” busca colocarse (en un futuro) como una de las páginas pioneras venezolanas dedicadas a videojuegos.

Bibliografía

Referencias

Arias, F. (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la mitología científica. (5ta edición). Caracas: Epísteme.

Alexanderaraujo. (2009). Internet en el contexto venezolano. [Blog en línea]. [Consulta: 15 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://alexanderaraujblog.blogspot.com/2009/02/internet-en-el-contexto-venezolano.html>

Briggs, A. y Burke, P. (2002). De Gutenberg a Internet. Santillana Ediciones generales. Madrid-España.

Belli, S. y López, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. [Consulta: 30 de noviembre de 2014]. Disponible: http://www.academia.edu/214747/Breve_historia_de_los_videojuegos

Castells, M. (2001). Internet y la Sociedad red. [Documento en línea]. [Consulta: 10 de enero de 2015]. Disponible: <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/106.pdf>

Disenowebelsalvador. (2013). Tipos de páginas web. [Página web en línea]. [Consulta: 23 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://www.disenowebelsalvador.com/tipos-de-paginas-web/>

Diccionario de la Real Academia Española. (2012). Definición de población [Libro en línea]. Vigésima segunda edición. [Consulta: 27 de diciembre de 2014]. Disponible: <http://lema.rae.es/drae/?val=poblacion>

Elchiguireliterario. (2008). Soy el único programador de videojuegos venezolano. [Página web en línea]. [Consulta: 22 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://www.elchiguireliterario.com/2008/02/10/%C2%BFsoy-el-unico-programador-de-videojuegos-venezolano-y-otros-mitos-innecesarios/>

Elnuevoherald. (2014). El nuevo ranking mundial de internet. [Página web en línea]. [Consulta: 18 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://www.elnuevoherald.com/opinion-es/opin-col-blogs/andres-oppenheimer-es/article2033020.html>

Hormigaanalitica. (2014). Redes sociales y páginas de noticias son las más visitadas en Venezuela. [Página web en línea]. [Consulta: 18 de noviembre de 2014].

Disponible: <http://www.hormigaanalitica.com/portada/articulo/507/Redes-sociales-y-paginas-de-noticias-son-las-mas-visitadas-en-Venezuela>

Internetociety. (2012). Breve historia de internet. [Página web en línea]. [Consulta: 15 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://www.internetociety.org/es/breve-historia-de-internet>

Ign. (2015). El product placement en videojuegos. [Página web en línea]. [Consulta: 15 de enero de 2015]. Disponible: <http://es.ign.com/videojuegos/90279/feature/el-product-placement-en-videojuegos>

Mundotech. (2008). Venezuela en internet un constante crecimiento. [Página web en línea]. [Consulta: 16 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://mundotech.net/2008/02/venezuela-en-internet-un-constante-crecimiento/>

Meristation. (2014) El mayor premio de los videojuegos en dota. [Página web en línea]. [Consulta: 22 de julio de 2014]. Disponible: <http://www.meristation.com/pc/noticias/el-mayor-premio-de-los-videojuegos-en-dota-2/1534357/1994967>

Nieves, F. (2006). La investigación exploratoria. [Blog en línea]. [Consulta: 20 de enero de 2015]. Disponible: http://navactiva2013.wordpress.com/2006/11/21/la-investigacion-exploratoria_27243/

Otakufreaks. (2011) Historia de los videojuegos el origen y los inicios. [Página web en línea]. [Consulta: 7 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://www.otakufreaks.com/historia-de-los-videojuegos-el-origen-y-los-inicios/>

Padilla, C. (2012). ***“Desarrollo de un Script de inteligencia artificial hostil en base a Javascript para el motor gráfico de desarrollo de videojuegos Unity 3D”***. [Tesis en línea]. Universidad Gran Mariscal de Ayacucho [Consulta: 27 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://www.acantelys.org/acantelys/wp-content/uploads/2012/04/TESIS-DE-GRADO-CARLOS-MANUEL-PADILLA.pdf>

Scenebeta. (2007) El origen de los videojuegos desde oxo hasta pong. [Página web en línea]. [Consulta: 7 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://www.scenebeta.com/tutorial/1952-1972-el-origen-de-los-videojuegos-desde-oxo-hasta-pong>

Suagm. (s.f.) Cómo elaborar entrevistas. [Artículo en línea]. [Consulta: 20 de enero de 2015]. Disponible:http://www.suagm.edu/umet/biblioteca/Reserva_Profesores/linna_irizarry_educ_173/como_elaborar_entrevistas.pdf

Santiago, I. y Correa, M. (2006). *“Venezuela Fantástica”*. [Tesis en línea]. Universidad de los Andes. [Consulta: 27 de noviembre de 2014]. Disponible: http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_arquivos/13/TDE-2008-10-10T11:09:52Z-367/Publico/santiagoivan-correamanuel.pdf

Tesisdeinvestig. (2014). Técnicas e instrumentos de investigación según autores. [Blog en línea]. [Consulta: 15 de diciembre de 2014]. Disponible: <http://tesisdeinvestig.blogspot.com/2014/06/tecnicas-e-instrumentos-de.html>

Trocel, H. (2014). *“Ensamblados: revelando el trabajo fotográfico nacional”*. Trabajo de grado para optar al título de Licenciatura en Comunicación Social. Universidad Central de Venezuela. Caracas.

Tiposde. (2014). Tipos de páginas web. [Página web en línea]. [Consulta: 23 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://www.tiposde.org/internet/172-tipos-de-paginas-web/>

Ultimasnoticias. (2014). Cómo hacer una página web. [Página web en línea]. [Consulta: 22 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://www.ultimasnoticias.com.ve/noticias/papayapedia/tecnologia-e-internet/aplicaciones-y-programas/-como-hacer-una-pagina-web-.aspx>

UPEL. (2006). Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales. Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas-Venezuela.

Véliz, A. (2009). *¿Cómo hacer y defender una tesis?* (14va.Edición). Caracas:Texto.

Wikipedia. Pong. (2015). [Página web en línea]. [Consulta: 8 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Pong>

Wikipedia. Arcade. (2015). [Página web en línea]. [Consulta: 8 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://es.wikipedia.org/wiki/Arcade>

Wikipedia. Beat´em up. (2014)[Página web en línea]. [Consulta: 8 de noviembre de 2014]. Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Beat_%27em_up

Wikipedia. (2014). Videojuegos de disparo en primera persona. [Página web en línea]. [Consulta: 9 de noviembre de 2014]. Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_disparos_en_primera_persona

Wikipedia. (2014). Videojuego de estrategia. [Página web en línea]. [Consulta: 9 de noviembre de 2014]. Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_estrategia

Wikipedia. (2014). Videojuego de rol. [Página web en línea]. [Consulta: 9 de noviembre de 2014]. Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_rol

Wikipedia. (2014). Industria de los videojuegos. [Página web en línea]. [Consulta: 10 de noviembre de 2014]. Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Industria_de_los_videojuegos

Wikipedia. (2014). Historia de internet. [Página web en línea]. [Consulta: 15 de noviembre de 2014]. Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Internet

Wikipedia. (2015). Diseño de web. [Página web en línea]. [Consulta: 23 de noviembre de 2014]. Disponible: http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_web

Wiidsiblogspot. (2010). [Blog en línea]. [Consulta: 23 de noviembre de 2014]. Disponible: <http://wii-dsi.blogspot.com/>

ANEXOS

Luis Santiago, periodista venezolano

1. En la actualidad, el mundo de los videojuegos es un negocio muy rentable. Se podría decir que en un principio estaban dedicados a los más jóvenes de los hogares, pero con el paso del tiempo los videojuegos han ido abarcando más terreno en el mercado, captando la atención hasta de los más adultos de la casa. Los ingresos de los videojuegos a nivel mundial generan gran cantidad de dinero, incluso más que la industria del cine y la música juntas. ¿Qué opina de esto? ¿El mundo del ocio digital ha cambiado? ¿Seguirá cambiando en un futuro?

Creo que la extensión del mercado de los videojuegos era un paso natural que estaba limitado por preconcepciones generacionales. Los adultos que vieron a sus hijos recibir los videojuegos en la década de 1980 (fuese como un aparato maravilloso que les permitiese agotar la hiperkinesis de sus hijos sin largas corridas a la calle, o como una ficción extraña de moda pasajera) en definitiva no eran su target, y ahora esos niños de los 80's, que crecieron con las primeras generaciones de consolas o de juegos de PC, o sumergidos en los arcades -o maquinitas, como les decimos acá en Venezuela- son los adultos de hoy. Entonces, es lógico pensar que el mercado se expandiese a quienes crecieron con los videojuegos como parte natural de su entretenimiento.

2. Décadas atrás, las empresas desarrolladoras de videojuegos estaban constituidas por un grupo reducido de personas, pero en la actualidad el número de trabajadores que realizan un proyecto o videojuego no es nada comparado con la del pasado (caso de editoras como *Ubisoft*, *Square enix*, por mencionar algunas empresas que tienen un personal de trabajo muy grande). ¿A qué se debe eso?

Ahora bien, esta no es la parte que me parece interesante de la expansión del mercado de los videojuegos: en los últimos años, particularmente lo que va de segunda década del Siglo XXI, ha habido un importantísimo crecimiento demográfico en la categoría autoidentificada mujer *gamer* (con sus respectivas consecuencias, tal como lo indica el controversial y tristísimo episodio "*Gamergate*" que tuvimos la pena de seguir por Twitter hace un par de meses). Creo que esto corresponde a dos factores; primero, una industria que necesita expandir sus fronteras y vio lo mismo que Bernays en las mujeres: el 50% del mercado está alienado de fumar (o jugar), así que hagamos lo posible por incorporarlo. Así, vemos que la misoginia característica del mercado de los videojuegos ha estado mermando, y migrando hacia contenidos más universales, en los que las mujeres de distintos estratos socioculturales se puedan sentir cómodas. Menos tetas e hipersexualización (aunque sigue habiendo franquicias "sólo niños" que continúan con la práctica), más historias profundas unisex.

3. En los últimos años, el fenómeno de los juegos electrónicos ha ido ganando terreno considerablemente. Como ejemplo de esto, están los torneos mundiales de e-Sport que reciben cualquier cantidad de jugadores de todas partes del mundo. Se da el caso de juegos como *DOTA*, *LOL*, *Starcraft*, *Counter Strike Global Offensive*, entre otros, que tienen gran cantidad de seguidores a nivel mundial. Así, al momento de realizar un torneo, la suma de dinero recaudado, en algunos casos, es muy alta. ¿Qué opina de esto? ¿A qué se debe esto?

Esto último también es cierto en cuanto a los contenidos, en el que creo radica el segundo factor que ha hecho crecer este mercado: ya el *eye-candy* llegó a su máxima expresión, ya el *uncanny valley* fue alcanzado y ya nos da miedo lo realistas que parecen los personajes de los juegos AAA. Basta ver los *trailers* de *Mortal Kombat X* o los *cut-scenes* de *Metal Gear Solid*. Es decir, no hay gran cosa más que podamos hacer en cuanto a gráficos, explosiones, colores, etc. que puedan ser propuestas de valor únicas para vender un juego. Por tanto, quedan opciones como hacer juegos con jugabilidades alternativas y gráficos sencillos que puedan atraer grandes masas de gente (como *Candy Crush* o las vueltas a las *point-and-click adventures* de los 90s

que hemos visto recientemente), o crear juegos de enormísima calidad gráfica, pero también de contenidos profundos, extensos y extremadamente interactivos. No es entonces casualidad que el género con más expansión ahorita sea el RPG (*role-playing game*), caracterizado desde siempre por darle capacidad al jugador de tomar decisiones que van a cambiar inequívocamente el curso de la narrativa.

Volviendo al tema de los juegos AAA, aquí es donde creo que radica el auge de hace un par de años y el declive actual de los grandes estudios de videojuegos: desde fracasos leves o fuertes como *Two Souls* (a pesar de tener a Ellen Page como actriz principal y tratar de emular el éxito de *Heavy Rain* de unos años antes), *Dragon Age II* y *Far Cry 4*, la industria ha entendido muy a los golpes que no se trata de tener cientos de diseñadores, animadores, programadores y planificadores de mercadeo trabajando en *Bethesda*, *Electronic Arts*, *BioWare* o *Ubisoft*. Se trata, nuevamente, de calidad en los contenidos. Por eso creo que volveremos lentamente a la época de Black Isle (estudios pequeños con altísima capacidad creativa y productiva), que aliviarán los costos de nóminas estruendosas y campañas de *marketing* mundiales hipercostosas, que continuarán distribuyéndose por plataformas de agregación digital como *Steam* u *Origin* y permitirán a estudios indie (como *Supergiant Games* o *Cellar Door Games*) competir en iguales términos con los estudios AAA.

4. Sobre el patrocinio y mercadotecnia de las empresas (ejemplo Razer, Samsung, incluso páginas de adultos, entre otras importantes en el sector) para los jugadores participantes en un torneo de juegos electrónicos (los e-Sports), ¿qué opina de esto? ¿Las empresas están viendo que el campo de los juegos electrónicos es un negocio rentable?

En cuanto a la industria tradicional volcándose a considerar los videojuegos como un mecanismo más de *product placement* o de *branding*, creo que era natural que pasara. Lo que no ofrecen los otros medios de entretenimiento, los videojuegos sí lo hacen: una experiencia personal, controlada por el usuario, que puede personalizar a su gusto

y convertir en el mecanismo perfecto para llevar el mensaje de la marca. Y creo que pronto comenzaremos a ver a marcas de otros rubros (como Samsung o Google, me atrevo a adelantar) incursionando, sea con estudios identificados o tercerizados, en la creación y difusión de videojuegos. Lo cierto es que las marcas siempre van a acompañar a cualquier estilo de vida, y con el surgimiento meteórico de los videojuegos, era cuestión de tiempo para que se pegaran a la movida.

Ciro Durán, programador de videojuegos venezolano

¿Cuál crees que puedan ser las causas de que no se encuentren algunas páginas dedicadas a los videojuegos (como por ejemplo meristation.com o ign.com), o, en tal caso, personas como tú, que tienen un blog y escriben sobre videojuegos?

Creo que hay que hacer una distinción clara entre las páginas dedicadas a videojuegos que mencionas y mi sitio. Los primeros los puedes llamar periodismo de videojuegos, y se alimentan de las noticias de la industria. Los segundos son sitios de desarrolladores, que bien pueden escribir para compartir su conocimiento o para alentar a otros a desarrollar. Para que estas páginas existan, en general, tiene que haber una industria propiamente dicha. Esto quiere decir un conjunto de personas organizadas en pos de un bien común: desarrollar juegos, y el periodismo significa un aparato comunicativo que informe al público interesado qué títulos hay por allí disponibles. Lo cierto es que "la industria" en Venezuela sigue siendo un conjunto reducido de personas que desarrollan, muy por su propio lado, y mercadeando hacia un público global, pues el venezolano no reúne las características de un mercado aprovechable. Los pocos que desarrollan cuentan con una serie de privilegios con respecto a la mayoría de los venezolanos, como acceso a cuentas en el exterior para recibir el dinero de las ventas, pues CADIVI complica extremadamente cualquier operación en divisas.

Max Marichales, periodista venezolano

1. ¿Cuánto tiempo tienes jugando videojuegos?

La primera vez que describí y jugué un videojuego fue a la temprana edad de 5 años. Tenía un hermano por parte de papá que vivía en esos momentos por la Candelaria en Caracas y fuimos a visitarlo. En su casa, me di cuenta que tenía conectado al televisor un aparato extraño junto a lo que era una pistola de juguete, resultó ser que era el tan famoso *Zapper* de *NES* junto al título de *Duck Hunt*. Fue toda una tarde disparando al televisor sin parar y una experiencia sumamente divertida, ¡no me quería ni regresar a mi propia casa!

2. Cuando buscas información en la web sobre videojuegos, ¿cuáles y por qué son los portales que más usas?

La razón principal por la que uso por portal de videojuegos, antes de buscar la información, es que tenga un buen diseño Web. Una página poco agradable a la vista hace tedioso, difícil y exhausto buscar la información que necesito. En base a esto, suelo recurrir a las páginas de gametrailers.com y meristation.com como opciones principales. Solía visitar otras que se fueron quedando atrás en el tiempo.

3. En Venezuela hay pocos portales dedicados a videojuegos. ¿Te gustaría que existiese uno hecho por y para videojugadores?

En Venezuela existen varias páginas creadas bajo esa premisa, pero se hunden en el olvido debido a la falta de influenciase, inversión y ego de los creadores. Una de las páginas venezolanas dedicadas al tema de los videojuegos (y películas también) que se podría decir que está en la mira actualmente es la de pixenario.com, pero esta no es del todo mi agrado, pues se mueve bajo conexiones con personas y ego de los redactores. Algo muy bueno de esa web, sin embargo, es su diseño que está muy bien logrado.

4. De crear un sitio web sobre videojuegos de origen venezolano, ¿qué es lo que más te gustaría que tuviera? ¿Te gustaría aportar tus conocimientos sobre un juego en específico?

Básicamente las webs de videojuego contienen las mismas secciones y categorías, entre artículos, reseñas, guías, trucos, etc. Tiene que tener una chispa de diferencia y que sea atractivo al usuario común para que se apegue a ella.

Leonardo Longa, videojugador de DOTA 2 en Venezuela

1. ¿Cuánto tiempo tiene jugando videojuegos?

No me acuerdo, pero creo que fue a los 8 años. Fue algo así: estaba en la casa en donde me cuidaban y tenían un Súper Nintendo. Ahí fue donde comenzó todo. Hasta recuerdo cuál fue el primer juego como tal, se llamaba: Battle Power Rangers Zeos Racers. Y desde que tengo uso de razón siempre me han gustados. Sin embargo, me gusta más jugar en computadora que en consola, pero eso es cuestión de cada quien.

2. Cuando buscas información en la web sobre videojuegos, ¿cuáles y por qué son los portales que más usas?

Me gusta es.ign.com y hobbyconsolas.com porque van de actualidad sobre el mundo de los videojuegos, cine, series, e-Sports. Ya que soy adicto (fan) de DOTA y me gusta estar actualizado en ese tema. Si consigo algo que me llame la atención que no sea DOTA lo reviso. Además, Joindota y doteros, son páginas, como ya el nombre lo dice, que van de la mano con el mundo del DOTA, son portales especializados en ese tema.

3. En Venezuela hay pocos portales dedicados a videojuegos. ¿Te gustaría que existiese uno hecho por y para videojugadores?

Bueno, yo no conozco ninguno. Me imagino que debe existir alguno. Y Sí, por qué no. De hecho, en otros países donde la movida de videojugadores es más fuerte, se encuentran muchos portales de videojuegos hechos por video jugadores. Tal es el ejemplo de joindota, the beyond the Summit.

4. De crear un sitio web sobre videojuegos de origen venezolano, ¿qué es lo que más te gustaría que tuviera? ¿Te gustaría aportar tus conocimientos sobre un juego en específico?

Me gustaría ver actualidad, noticias, videos-reportajes, análisis de juegos, tutoriales, lest play, streaming. Sé que es mucho, pero a medida que la página vaya creciendo

abarcaría muchas cosas. De aportar mis conocimientos, pues claro que sí; de hecho hay muchas personas que se están iniciando en DOTA (que es lo que más manejo, ya que es mi hobby), que son muy inexpertos. Y en ese sentido si pudiera, de alguna manera, asesorar e instruir a esas personas (que ya lo he hecho). Con mucho gusto lo haría.

Rafael Narváez, videojugador de *League of Legends* en Venezuela

1. ¿Cuánto tiempo tienes jugando videojuegos?

Desde los 8 años estoy jugando a videojuegos.

2. Cuando buscas información en la web sobre videojuegos, ¿cuáles y por qué son los portales que más usas?

Utilizo *Youtube* para poder ver guías y “*review*” (conocidas como revisiones).

3. En Venezuela hay pocos portales dedicados a videojuegos. ¿Te gustaría que existiese uno hecho por y para videojugadores?

Si me gustaría pero no conozco ninguno.

4. De crear un sitio web sobre videojuegos de origen venezolano, ¿qué es lo que más te gustaría que tuviera? ¿Te gustaría aportar tus conocimientos sobre un juego en específico?

Me gustaría que tuviera videos, comentarios, guías y trucos. Sí, me gustaría aportar mis conocimientos en *League of Legends*.

Joseph Borges, videojugador de DOTA y DOTA 2 en Venezuela

1. ¿Cuánto tiempo tiene jugando videojuegos?

R-. Mucho. No recuerdo, pero desde los 7 años me acuerdo exactamente los juegos que en ese entonces jugaba. Desde ese mismo instante empezó mi vida como gamer prácticamente. Ya de ahí todo tenía que ver con videos juegos más de 5 o 6 horas al día, por supuesto con la condición de que hiciera las tareas que me mandaban en el colegio. Recuerdo que mi primer juego fue *MLBPA Sports Talk Baseball en SEGA y Súper SONIC*.

2. ¿Cuándo buscas información en la web sobre videojuegos, ¿cuáles y por qué son los portales que más usas?

R= En realidad no tengo así como tal un portal donde buscar los juegos, pero de vez en cuando busco en Youtube los del top, los último juegos que han salido y de ahí busco ramas que tenga que ver con el mismo. En ocasiones el Steam me informa de algunos juegos que están en el mercado y veo sus características, de tal manera que me guste o no.

3. ¿En Venezuela hay pocos portales dedicados a videojuegos. ¿Te gustaría que existiese uno hecho por y para videojugadores?

R= No conozco ninguno especializado aquí en Venezuela, por lo tanto me gustaría que si existieran algunos para uno estar informado de los video juegos y también lo que este sonando en el mercado. En dicho caso que existiera un lugar para realmente discutirlo algo así como foros para debatir características y funciones de cada juego.

4. ¿De crear un sitio web sobre videojuegos de origen venezolano, ¿qué es lo que más te gustaría que tuviera? ¿Te gustaría aportar tus conocimientos sobre un juego en específico?

R= Más que todos noticias, videos, personas que se sepan desenvolver en el tema, que sepan lo que dicen lo que sale al mercado; lo que más se vende. Por otra parte por supuesto que aportaría mis conocimientos en lo que pueda ayudar, ya que hay muchas personas que apenas inician un juego sin saber informaciones de él. Más que todo en el DOTA. Hay muchas explicaciones que tienen que ver con lo que juegas o vallas a jugar, así se pueden asesorar e instruir sin mucho esfuerzo.

Héctor Casanova, Licenciado en computación de la Universidad Central de Venezuela

¿Qué es una página web?

Con respecto a qué es una página Web, yo lo definiría como cualquier tipo de información electrónico adaptado a la WWW (*World Wide Web*), la *World Wide Web*, es un sistema de distribución de documentos con formato de Hyper Texto que se accede a través de Internet. Si puedes investiga más sobre la *World Wide Web* y con qué propósito fue creada. Fue creada por Tim Berners Lee.

¿Cómo se diseña una página web?

En cuanto a cómo se diseña, realmente esto es algo muy abierto ya que una página Web puede ser diseñada al gusto o con un nivel de personalización diferente en todos los casos, depende mucho de el propósito de la página, sin embargo lo recomendable es seguir ciertos parámetros de Usabilidad Web en el diseño de cualquier tipo de software (páginas, aplicaciones, software de escritorio, aplicaciones móviles, etcétera).

La Usabilidad Web se puede definir como la facilidad que tienen los usuarios para conseguir sus objetivos en un sitio Web al momento de visitarlo. Por ejemplo: hacer una compra, o la obtención de una información específica.

Por eso, al momento de diseñar una página Web es necesario planificar primero y organizar los contenidos, definir cómo se van a mostrar y operar las funcionalidades.

En fin, con respecto a cómo se diseña te invito a que investigues sobre Usabilidad Web y Experiencia de usuario.

¿Cuántas y qué tipos de páginas web existen?

Con respecto a cuantas páginas existen, creo que basta hacer una búsqueda en Google para saber que existen millones, una cifra específica no sabría decirte, ya que hay

páginas que ni los buscadores tienen indexadas. Son millones y esta cifra está en constante crecimiento.

Respecto a los tipos, se podrían clasificar en estáticas o dinámicas, las páginas estáticas son aquellas donde el contenido es estático (valga la redundancia), el contenido estático es aquel contenido que es insertado directamente en el código HTML por quien realiza la página, en cambio las páginas dinámicas son aquellas donde los contenidos son obtenidos desde una base de datos y el código HTML es generado en el servidor utilizando un lenguaje de programación, por ejemplo: PHP, Ruby, Python, Java, etc.

¿Qué programas o pasos se deben seguir para hacer una página web?

Dependiendo del tipo de página Web se utilizan distintas herramientas, sin embargo, con un editor de textos es suficiente para hacer una página Web. Las herramientas utilizadas ayudan al programador o creador de la página Web a hacer más fácil su trabajo, entre ellas podemos mencionar: Editores avanzados como Adobe Dreamweaver, Sublime Text, Emacs, etc y también tenemos los Entornos de Desarrollo Integrados como Eclipse, NetBeans, Aptana que están enfocados al uso de lenguajes de programación específicos para aplicaciones Web más complejas.

Para que una página Web o una aplicación Web funcione, no solamente debe ser codificada y ya. Sino que debe estar desplegada en un Servidor Web, en cuánto tiempo se realiza una página web

¿Qué costo (dinero) lleva hacer una página web?

Estas dos preguntas son muy relativas al propósito, y a la complejidad. Igualmente relativas a quien la hace, acá entra en juego los costos operativos de quien hace la página, si es una empresa, cuantos empleados tiene, cuantos desarrolladores participan... en fin, esto es gerencia de proyectos.

Deivis Henriquez Ingeniero informático

¿Qué es una página web?

Una página web no es otra cosa que un documento electrónico, que agrupa una serie de elementos como imágenes, enlaces a otras páginas webs, texto, multimedia, que en conjunto brindan información al visitante, son presentados en lenguaje HTML, el cual es interpretado por los navegadores de internet.

¿Cómo se diseña una página web?

En la actualidad existen diferentes metodologías de diseño de páginas web (desarrollo de software), depende del programador el aplicar las buenas prácticas de desarrollo de las mismas, particularmente utilizo UML al momento de diseñar cualquier sitio web, apoyándome en las recomendaciones que emite la W3C, como ente regulador de la web.

¿Cuántas y qué tipos de páginas web existen?

Es una pregunta un tanto compleja de responder ya que desconozco el número exacto de páginas web existentes en la actualidad, pero te pudiera mencionar algunos tipos de páginas web existentes, podemos encontrar páginas de gobierno, paginas de comercio electrónico, redes sociales que son sitios conocidos como de la web 2.0 estos sitios brindan una abanico de posibilidades de interacción entre sus usuarios, páginas educativas, buscadores, páginas de noticias, directorios, etc.

¿Qué programas o pasos se deben seguir para hacer una página web?

Como te comente en la respuesta anterior, particularmente utilizo UML, que es un lenguaje de modelado de sistemas de software, ya que me permite captar la esencia de lo que el cliente quiere plasmar en su sitio web, quizás no sea la panacea en dicha actividad, pero me ha funcionado, a nivel de códigos cualquier editor de texto es suficiente para desarrollar un sitio web, en el mercado existen muy buenas herramientas para esta actividad.

¿En cuánto tiempo se realiza una página web?

El tiempo es relativo a la necesidad o requerimiento del cliente.

¿Qué costo (dinero) lleva hacer una página web?

Los costos pueden variar según la magnitud del proyecto, por lo general dichas actividades se cobran por horas.

¿Qué herramientas o programas se deben tener para hacer una página web?

Después de haber conceptualizado lo que se desea plasmar en un sitio web, basta con tener instalado un editor de texto y un editor de imágenes para realizar algún retoque o ajuste al diseño gráfico.

El Chigüire Literario

Desarrollo de videojuegos con denominación de origen

INICIO SOBRE EL CHIGÜIRE LITERARIO ARTICULOS RESEÑAS ESCRÍBEME



Charlas en el Caracas Game Jam 2015

A continuación les presentamos las charlas pregrabadas que se dieron en el Caracas Game Jam 2015. La primera es dada por Gabriel Rodríguez, programador en Crytek, en Frankfurt, Alemania. Gabriel también fue participante en el primer Caracas Game Jam, en 2009. La segunda es dada por un servidor 🐸, sobre un artista que admiro.

Gabriel Rodríguez



Video en YouTube

SOBRE EL CHIGÜIRE LITERARIO

El Chigüire Literario es un sitio sobre juegos independientes y programación de videojuegos. Escrito por [Ciro Durán](#) desde Caracas, Venezuela, y establecido en 2005. Sígueme en Twitter o en [estas otras páginas](#). Comunícate conmigo por el [formulario de contacto](#) o entrando a mi página personal: <http://www.ciroduran.com>.

Sigue a [@chigüire](#)

SUSCRÍBETE POR CORREO

Si quieres que te llegue lo que escribo a través de tu correo, suscríbete a mis posts poniendo tu correo en el siguiente formulario:

Tu correo:

facebook

Correo electrónico o teléfono
 Contraseña
Iniciar sesión

No cerrar sesión ¿Olvidaste tu contraseña?

Asociación Nacional de Videojugadores está en Facebook.

Para conectarte con Asociación Nacional de Videojugadores, crea una cuenta en Facebook.

Regístrate
Iniciar sesión



Asociación Nacional de Videojugadores

Organización sin fines de lucro

Biografía
Información
Fotos
Me gusta
Más ▾

PERSONAS >

5818 Me gusta

INFORMACIÓN >

Comision de Defensa de los Videojuegos - Siguenos en Twitter @ANVdeVenezuela

FOTOS >











Asociación Nacional de Videojugadores compartió un enlace. ★

5 de enero a la(s) 6:52 · 🌐



Una investigación cuestiona el vínculo entre la violencia en los medios de comunicación y la...

Encuentre información sobre condiciones de salud, bienestar y mucho más en un lenguaje fácil de leer...

NLM.NIH.GOV

Me gusta · Comentar · Compartir · 👍 5 🔄 3

Asociación Nacional de Videojugadores compartió un enlace. ★

3 de enero a la(s) 5:56 · 🌐



Pixenario

- HOME
- VIDEOJUEGOS
- CINE / TV
- TECNOLOGIA
- CULTURA GEEK
- RESERAS
- OPINIÓN
- RECOMENDACIÓN
- TRAILERS
- PIXENARIO TV



Con ustedes el trailer del reinicio de 'Los 4 Fantásticos' en el cine

LO ÚLTIMO

Con ustedes el trailer del reinicio de 'Los 4 Fantásticos' en el cine
 enero 27, 2015

Reseña | 'Boyhood', el nostálgico viaje sobre la vida
 enero 24, 2015

Las películas más esperadas del 2015
 enero 15, 2015

REDES SOCIALES



ÚLTIMOS TRAILERS



Con ustedes el trailer del reinicio de 'Los 4 Fantásticos' en el cine
 enero 27, 2015



Con este nuevo trailer de 'Chappie' la cosa pinta muchísimo mejor
 enero 15, 2015



Mira el primer trailer de 'Ant-Man', lo nuevo de Marvel. No necesitaras lupa para verlo



Mira el trailer de 'Knight of Cups', con Christian Bale, Natalie Portman y Cate Blanchett

ÚLTIMAS PUBLICACIONES



Con ustedes el trailer del reinicio de 'Los 4 Fantásticos' en el cine

Finalmente es publicado el trailer de 'Los 4 Fantásticos', un reinicio de la saga para la ...

Leer más »



para buscar escriba y pulse Enter

Regístrate y confirma en tu correo electrónico

Ingrese su Email

Suscribirse

COMPRA VENTA INTERCAMBIOS

VIDEO JUEGOS, CONSOLAS Y ACCESORIOS

AREPAGAMER.COM



Eres miembro ▾
➔ Compartir
✓ Notificaciones
⋮

XBOX 360, PS3, Wii (c...
Miembros
Eventos
Fotos
Archivos

Publicar
Foto/video
Preguntar
Archivo

Escribe algo...

PUBLICACIÓN MARCADA



Xavier Colmenares

5 de diciembre de 2014

Buenas, una de las normas del grupo dice textualmente "2) Solo se podrá vender articulo relacionados a Video Juegos, Ejemplos: Consolas (normales y portátiles), Juegos, accesorios en general.. de PC solo Tarjetas de videos y memorias RAM. Cualquier otro articulo que no entre en estas categorías, sera borrado y el usuario sera expulsado del grupo." antes cuando eran mucho menos personas en el grupo se les advertia a los usuarios que infringieran esta norma, pero actualmente somos 5900 usuarios y somos 4 administradores, asi que se esta cumpliendo la regla textualmente aquella persona que publique algo no relacionado con videojuegos, publicidad, spam etc. no sera advertido, el post será borrado y el usuario expulsado del grupo, es decir al dar el ingreso a un nuevo usuario estamos asumiendo que leyó las reglas antes de postear, saludos.

Me gusta · Comentar · Compartir
19 3

ACTIVIDAD RECIENTE



Francisco Chacón Lozsán Konrad

26 de enero a la(s) 20:59

Para vender:
Lluvia hamburguesas: 1000BsF
Splinter Cell: 1500BsF
Gears of War 3: 2000BsF
Ghost Recon 2: 1800BsF.... Ver más




INFORMACIÓN 6477 miembros

Grupo público

Reglas y Normas del grupo.

(Los administradores del grupo asumirán de que estas al tanto de la... Ver más

6477 miembros (349 nuevos) · Invitar por correo electrónico

+ Agregar personas al grupo

Etiquetas:

Xbox 360 · PlayStation 3 · Wii

CREAR GRUPOS NUEVOS

Con los grupos, compartir con amigos, familiares y compañeros de equipo es más fácil que nunca.

+ Crear grupo

GRUPOS SUGERIDOS Ver todos



Compra, Venta e Intercambios (PlayStation Venezuela)

Alfredo la Riva se unió

+ Unirte



UniversoPS3Vzla (Centro de ventas, intercambios, c...

Alfredo la Riva se unió

+ Unirte



Ventas de juegos de ps3 a precios solidarios

Alfredo la Riva se unió

+ Unirte



Ps Venezuela [Ventas, Compras, Cambios]



Club Nintendo Venezuela

Eres miembro | Compartir | Notificaciones

CLUB Nintendo Vene...
Miembros
Eventos
Fotos
Archivos

Publicar | Foto/video | Preguntar | Archivo

Escribe algo...

ACTIVIDAD RECIENTE

Pasquale Valletta compartió su foto. 7 h

Gustavo Portillo
gustavoportillo914@hotmail.com

Consola Sega Saturno
BsF 4.500,00 x 1 unidad

Pasquale Valletta

OJO PELAO CON Gustavo Portillo Estafador en MercadoLibre.

Estafador en ML, amigos cuando quieran comprar algo por ML y vean a este usuario Gustavo Portillo ni s...

Ver más

Me gusta · Comentar

Escribe un comentario...

Marlyan Yohan Pabon 6 h

Le falta la piel que no tengo 😊, se acuerdan ?



INFORMACIÓN 2318 miembros

Grupo cerrado

Bienvenidos a CLUB Nintendo Venezuela

Unete y se parte de esta gran comunidad de videojug... Ver más

2318 miembros (116 nuevos) · Invitar por correo electrónico

+ Agregar personas al grupo

CREAR GRUPOS NUEVOS

Con los grupos, compartir con amigos, familiares y compañeros de equipo es mas facil que nunca.

+ Crear grupo

GRUPOS SUGERIDOS Ver todos

-  **Ps4 Venezuela**
3878 miembros
+ Unirte
-  **Nintendo Gamers Market Venezuela (Compra, Cambia y...**
2004 miembros
+ Unirte
-  **FORMULA 1 Y ALGO MAS**
3878 miembros
+ Unirte
-  **Asociación Venezolana de League of legends (AVENL...**
Itzak Alvarez se unió
+ Unirte
-  **Nintendo Venezuela / Wii U y Nintendo 3DS**
Marian Jimenez y 2 amigos más se unieron
+ Unirte

[Español](#) · [Privacidad](#) · [Condiciones](#) · [Cookies](#) · [Publicidad](#) · Más



Un blog principalmente de las consolas más recientes de Nintendo y de vez en cuando de las no tan recientes



[Inicio](#) [Acerca de mí](#) [Cobertura E3](#)

3 DE AGOSTO DE 2010

La historia de Metroid: Other M

Con anterioridad habíamos visto una Samus triste y melancólica que pareciera estar cargando las penas de la muerte de su bebé (el metroid de Super Metroid) pero en el último video que se acaba de dar a conocer pudiera ser que estaríamos presenciando el inicio de la historia de Other M.



En el video nos presentan a cinco agentes -aparentemente- de la Federación Galáctica, incluido Adam Malkovich quien es uno de los protagonistas de Metroid Fusion. En el video podemos presenciar nuevo armamento, más acción, el sistema de menús, un excelente trabajo de audio, entre muchas cosas más. Pero al final, se presencia el impacto en la cara de un personaje.

¿Será esa la causa de la tristeza de Samus? ¿Quién habrá muerto? Esas dudas se verán resueltas el 31 de agosto, cuando tengamos en nuestras manos Metroid: Other M. Disfruten el video. Eligio Correa.

[Minna no NC] Metroid: Other M - Story



SEGUIDORES

Participar en este sitio
Google Friend Connect

Miembros (16)



¿Ya eres miembro? [Iniciar sesión](#)

Se ha producido un error en este gadget.

BLOGS AMIGOS

- 100% Nintendo**
Presentamos 100% Nintendo: Media
Hace 3 años
- Fin de la Partida**
Maffia II ¡Ya a la venta!
Hace 4 años
- Futurosgadgets**
Microsoft permitirá jugar Xbox One sin internet
Hace 1 año
- TierraGamer**
¡The Pirate Bay está de vuelta!
Hace 3 horas
- Universo Nintendo**
¡Respuesta equivocada, NOA!
Hace 3 años

[Mostrar todo](#)

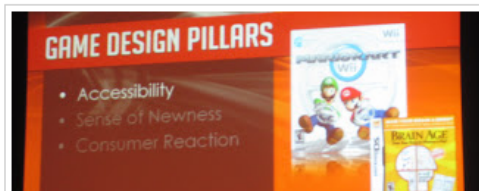
VIDEOJUEGOS EN VENEZUELA

DOMINGO, 4 DE OCTUBRE DE 2009

Casual Connect y la oportunidad de los Videojuegos Casuales.

Hace tres meses (Julio 2009) tuve la oportunidad de asistir a un evento que se organiza todos los años en Seattle llamado el **Casual Connect**, que podríamos decir es el GDC de los Videojuegos Casuales -Más adelante publicaré una entrada ahondando un poco en lo que son videojuegos casuales ya que no es un término muy conocido en nuestro país, pero podemos definirlos brevemente como aquellos videojuegos que no requieren un compromiso muy elevado del lado del jugador y que tienen una curva de aprendizaje no muy pronunciada (i.e. son fáciles de aprender a jugar), ejemplos representativos de estos juegos son Bejeweled, Dinner Dash y hasta Tetris o Busca Minas-

Gracias al fenómeno del Wii y el iPhone, así como la creciente penetración de los servicios de distribución digital de las consolas (XBLA, PSN, WiiWare, DSi Ware), los videojuegos casuales viven un momento muy interesante y de intensa actividad, lo cual ha despertado la atención de muchos estudios y publishers en el mundo entero y todos quieren su pedazo de la torta. Por esto el Casual Connect ha ido tomando mucha relevancia en el mundo de las conferencias de videojuegos y este año, a pesar de la crisis económica mundial, la asistencia fue bastante nutrida y se podía sentir un ambiente muy dinámico y de ideas innovadoras alrededor del tema.



[HTTP://WWW.BLOGALAXIA.COM/](http://www.blogalaxia.com/)



ARCHIVO DEL BLOG

- ▼ 2009 (2)
 - ▼ octubre (1)
 - Casual Connect y la oportunidad de los Videojuegos...
 - ▶ abril (1)
- ▶ 2008 (4)

CONTRIBUYENTES

-  Enrique Fuentes
-  Ike Fuentes

DOTA 2

Ficha Avances Análisis Trucos y Guías Descargas **Noticias** Videos Imágenes Tendencias

El mayor premio de los videojuegos en DOTA 2

Javi Andrés @javi_andres | 22/07/2014 - 10:02 | Actualidad | 44388 visitas - PC

5.026.174\$ para el equipo chino Newbee.

- Nuevo mapa en Heroes of the Storm
- La Lan Party más grande de España

4 comentarios [Like](#) [Share](#) [+1](#) [Tweet](#)

El equipo chino Newbee se ha proclamado ganador del torneo más importante de DOTA 2, **The International 4**, consiguiendo un premio de más de cinco millones de dólares.

El Key Arena de Seattle ha sido testigo durante la última semana de uno de los eventos más importantes en cuanto a juegos competitivos se refiere, y es que la cuarta edición del torneo **The International** ha repartido **más de diez millones de dólares en premios**, de los cuales 9 han sido aportados por la propia comunidad de jugadores. Tras días de intensas partidas, presentaciones y sorpresas, la final se ha decidido entre dos equipos chinos, **Vici Gaming y Newbee**.

Vici partía como favorito, mostrando un rendimiento infalible durante el desarrollo del torneo, quedando primero en la fase clasificatoria con un resultados de 12 victorias y únicamente tres derrotas. Todo lo contrario que Newbee, un equipo de reciente creación que había logrado pasar a la fase de brackets por poco, con un resultado de 7-8.



La final se disputó al mejor de cinco partidas, mostrando un juego agresivo por parte de ambos equipos, sin dar lugar para el descanso y buscando kills desde el primer minuto, aunque siendo conservadores en la elección de personajes, viendo en repetidas ocasiones a **Shadow Shaman, Earthshaker, Brewmaster o Furion**. Tras una primera victoria de Vici Gaming, Newbee consiguió darle la vuelta al marcador, terminando con un abultado 3-1, que culminó con dos rápidas partidas de poco más de un cuarto de hora cada una, demostrando la superioridad del equipo comandado por **Xiao8**.

Newbee pasará a la historia de los deportes electrónicos por haber conseguido el **mayor premio jamás repartido en un torneo de videojuegos**, y su nombre se podrá ver in-game junto al resto de ganadores de los International: Alliance, Invictus Gaming y Natus Vincere. Aquí puede verse la interesantísima final:



Usuarios 7,8
112 participaciones

Mi Nota ★★★★★
Puedes escribir o editar tu propia nota.

Desarrolla: Valve
Género: Estrategia
Subgéneros: Tiempo real
On-line: 10 Jugadores
Lanzamiento: 09/07/2013
Voces: Inglés
Texto: Español
Plataforma: PC

Más certificaciones... [Información técnica](#)

Add to my games

[+](#) [★](#) [▶](#) [🔫](#) [↺](#) [❤](#)

La Fecha Favorita Agenda Expertos Carrito La

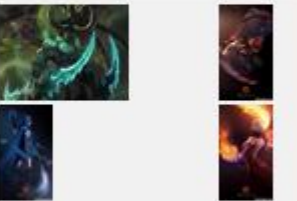
Quiero

Videos (10) [Ver todo >](#)

MULTIKILL #2: DOTA 2 para Rusos
21/07/2015
Visto 6776 veces

ASUS ROG DreamLeague Season 1, Trailer presentación
24/07/2014
Visto 230 veces

Imágenes (96) [Ver todo >](#)



Foro de DOTA 2

Guía para Jugar como : Techies/PLLord/Gracie (0)
DOTA 2 (266)
DOTA 2 (0)

Follow us on:

La más visto **MARCA** Foros Xbox One PS4 PC Wii U Cine y TV Inicio eSports Ingresar

Videjuegos / 15 de enero de 2015

EL PRODUCT PLACEMENT EN VIDEOJUEGOS

Esas marcas comerciales no estaban ahí por casualidad

Por DAVID SORIANO -- El **product placement** o emplazamiento de producto es una **técnica publicitaria** que consiste en insertar un producto, mensaje o marca dentro de un producto cultural. Así, como por casualidad, pero nada más lejos de la realidad. En televisión es una estrategia bastante acertada, pues la gente está más pendiente de la serie o programa de turno que de los comerciales que se proyectan en las pausas publicitarias. En el cine ha sido utilizado prácticamente desde su nacimiento y tenemos ejemplos incluso del siglo XIX.



La industria del videojuego, una de las que más dinero mueven, tampoco ha quedado al margen de esta táctica de marketing y a lo largo de su existencia hemos podido observar bastantes ejemplos -más o menos sutiles- que nos indican que esta forma de hacer publicidad está totalmente instalada también en nuestro entretenimiento favorito. Nosotros mismos, en nuestros orígenes como **Marca Player** aparecimos dentro de **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**, el port que se hizo para Nintendo 3DS. Por ello, ya como **IGN España** hemos querido hablaros de este tema y a continuación os vamos a exponer varios casos de lo más curiosos, algunos de ellos que incluso incidieron en la propuesta jugable del título en cuestión.

Esto del **product placement** en videojuegos no es para nada novedoso. Uno de los ejemplos más antiguos lo encontramos incluso en Amiga con **Zool: The Ninja of Nth Dimension**. Zool pretendía ser la respuesta en términos de competencia -ilusos ellos- a un peso pesado como **Sonic**. Tiempo después, los resultados obviamente distaron de acercarse a los del erizo azul, pero al menos se ha ganado su presencia en este artículo (e

IGN ESPAÑA

X-Men / Patrullas-X: conoce a todos sus miembros

Fast & Furious 7: El tráiler de la Super Bowl

Tráiler oficial en HD de Juego de Tronos 5

Terminator Génesis: anuncio Super Bowl y póster

Las mejores campañas cooperativas

Vengadores: La era de Ultrón, primer anuncio de TV