

OPINIÓN

No es cuestión de adolescentes

Es cierto: la mayoría de los desarrolladores actuales de videojuegos son parte de la generación Y, nacidos entre 1975 y 1990, quienes pasaron su infancia y adolescencia junto a ellos (me incluyo).

Éste puede ser uno de los motivos por los cuales hoy están interesados en trabajar en la creación de juegos; pero esto no debería confundirse con el hecho de que desarrollar juegos sea, simplemente, un hobby o un apoyo psicológico al recuerdo de la infancia. La creación de videojuegos es una tarea profesional que requiere el manejo de múltiples disciplinas en la actualidad y, en general, no es ni mucho menos tedioso ni más infantil que la creación de aplicaciones clásicas corporativas.

La industria del desarrollo de videojuegos llegó desde hace unos años a una etapa de maduración. No obstante, siempre aparecen nuevos nichos en los cuales poder destacarse y diferenciarse de la competencia: desde los advergames, juegos pensados para acompañar campañas publicitarias; hasta los juegos comunitarios, piezas de la Web 2.0 que refuerzan comunidades de personas y son la evolución de los juegos multiplayer o masivos.

La creación de juegos para teléfonos celulares tampoco tiene que desmerecerse como negocio, más pensando en productos para mercados todavía muy nuevos, como lo es el latino, en el que la oferta de títulos localizados es casi nula. Y cuando hablamos del mercado de la telefonía móvil, siempre pensamos en decenas de millones de posibles usuarios, comparado con mercados más reducidos (aunque más intensivos), como el de las consolas.

Y para fomentar aún más la incorporación de nuevos desarrolladores al mundo de los juegos, empezaron a surgir herramientas gratuitas o muy económicas destinadas a crear títulos para PC, web, consolas o celulares (como es el caso del XNA Game Studio de Microsoft). Además, la oferta de cursos y carreras en el ámbito de la creación de juegos ya está distribuida y consolidada en nuestra región.

¿Vale la pena comenzar a trabajar en el desarrollo de juegos? Si nos gusta, claro que sí. Y si encontramos algún nicho todavía no muy explotado, mejor aún. Pero como en toda disciplina, ingresar en el mercado requiere experiencia, dedicación, estudio y profesionalismo.

Maximiliano R. Firtman

Director ITMaster Professional Training
firtman@mpediciones.com



Opiniones y sugerencias code@mpediciones.com
Para suscribirse usershop.mpediciones.com
Comunidad de lectores foros.mpediciones.com
Gacetillas de prensa prensa@mpediciones.com
Para anunciar publicidad@mpediciones.com
Atención al lector usershop@usershop.com

staff .

Asesor Técnico
MAXIMILIANO FIRTMAN

Redacción
HERNÁN BALTASAR GIL

Asesora de Corrección
MAGDALENA PORRO

Diagramación
GUSTAVO DE MATTEO

Asesor Editorial General
GABRIEL PLESZOWSKI

Asesores de Publicaciones Electrónicas
BALTAZAR BIRNIOS

Producción
MAXIMILIANO MEDICINA

Asesora de Diseño de Publ. Electrónicas
MARCELA MARCHETTI

Colaboradores
IGNACIO RAFFA, CAROLINA SOLLA,
ANDRÉS ECHAVALETE, DIEGO FIDEL
FERREIRA, MARCELO LOZANO,
FRANCISCO JOSÉ MINERA,
DIEGO G. RUIZ, DANTE CANTONE

DISTRIBUIDORES

Argentina: Capital: Vaccaro Sánchez y Cia. S.C., Moreno 794 piso 9 (1091) Ciudad de Buenos Aires; Interior: Perfil S.A., Chacabuco 271 (1069) Ciudad de Buenos Aires. México: CITEM S.A. de C.V., Av. del Cristo No. 101 Col. Xocoyahuacalco Tlalnepantla, Estado de México. Perú: Distribuidora Bolivariana, Av. República de Panamá, 3631-3637, San Isidro, Lima. Uruguay: Espert S.R.L., Ciudadela 1416, Montevideo. Venezuela: Distribuidora Continental Bloque de Armas, Edificio Bloque de Armas Piso 9°, Av. San Martín, cruce con final Av. La Paz, Caracas. Chile: Distribuidora Vía Directa S.A., Riquelme 840, Santiago, 688-7383. Bolivia: Agencia Moderna, General Acha E-0132, Casilla de correo 462, Cochabamba, 0059144221914. Paraguay: Selecciones S.A.C. - Coronel Gracia 225 - Asunción.

Todas las marcas mencionadas son propiedad de sus respectivos dueños.

Impreso en Weben, J. M. Moreno 165, Lanús.

Copyright © MP Ediciones S.A. MMVII

Hecho el depósito que marca la ley. Esta publicación no puede ser reproducida ni en todo ni en parte, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro sin el permiso previo y por escrito de esta casa editorial.

Desarrollo de videojuegos / coordinado por
Gabriel Pleszowski. -1a ed.- Buenos Aires:
MP Ediciones, 2007. 64 p; 28 x 20 cm. (Code; 41)

ISBN 978-987-526-452-6

1. Informática. I. Pleszowsky, G, coord.

CDD 005.3



Sumario

[NEWS]4

[INPUT/OUTPUT]8

[RECURSOS]10

[REVIEW]14

[SPECIAL REPORT]

DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS ...16
Te mostramos la actualidad del mundo del desarrollo de videojuegos, tanto para consolas como para PC.

[MOBILE]

EL FUTURO DEL DESARROLLO MÓVIL30
Presentamos las últimas novedades del mundo del desarrollo móvil desde Singapur, uno de los países más tecnológicos de Asia.

[MANAGEMENT]

GENERACIÓN Y34
¿Cómo es el compromiso laboral de aquellos nacidos entre principios de los años '80 y mediados de los '90? Analizamos un problema actual: cómo contratar, motivar y retener a esta nueva generación de jóvenes.

[MUNDO .NET]39

WEB PARTS PARA SHAREPOINT 3.0 40
Cómo utilizar estos controles en la nueva generación de Sharepoint Services.

EFFECTOS CON GAME STUDIO EXPRESS44
Trabajar con efectos desde Game Studio Express.

[MUNDO JAVA]49

SPRING FRAMEWORK50
Te mostramos este framework Open Source para Java.

JBUILDER 200754
Todas las novedades del entorno de Borland para desarrollo de aplicaciones Java.

[WHITE PAPER]

SISTEMAS EXPERTOS60
Los sistemas expertos son aplicaciones que imitan el modo en que un experto soluciona los problemas que se presentan en un campo particular del conocimiento humano.

x-perts

Las notas de **.code** están escritas por los mejores especialistas en cada área. Para comunicarse con ellos, pueden enviar un mensaje a sus direcciones personales o a code@mpediciones.com.

- **LUCAS BERISTAYN**
Ingeniero en Informática
- **DIEGO FIDEL FERREYRA**
Technical Architecture Consultant
Huddle Group S.A.
- **JOSÉ JALIFF**
Analista Programador
- **DIEGO G. RUIZ**
Ingeniero en Sistemas
- **ANDREANO LANUSSE**
Product Line Manager Latin America
& Caribbean Borland / CodeGear
- **DANTE CANTONE**
Analista de Sistemas, IT Specialist,
autor del libro La Biblia del programador
- **PABLO FERNÁNDEZ HINOJOSA**
Ingeniero en Sistemas, Microsoft
Certified Application Developer
y Microsoft Certified Trainer

EN .CODE NOS INTERESA QUE PARTICIPES. POR ESO PONEMOS A TU DISPOSICIÓN UNA DIRECCIÓN DE CORREO PARA QUE MANDES DUDAS, PREGUNTAS, OPINIONES, SUGERENCIAS Y CRÍTICAS. CUALQUIER APORTE SERÁ BIENVENIDO. ESPERAMOS TU MENSAJE:

code@mpediciones.com

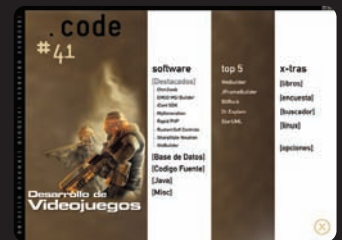


CD

Exclusivo para suscriptores

Todos los meses, nuestros suscriptores reciben sin cargo un CD-ROM con las mejores herramientas de desarrollo, componentes, demos, shareware, freeware y, por supuesto, todos los fuentes de las notas. Los destacados de esta edición son:

- WeBuilder 2007 8.1
- JFrameBuilder 3.3.1
- BitRock 4.5.2
- Dr.Explain 2.6.102
- StarUML 5.02
- Jleeker 1.1



WEB

→ code.mpediciones.com

Todo el contenido del CD también estará disponible en nuestro sitio web exclusivo para que los lectores naveguen y descarguen el material complementario en forma gratuita.