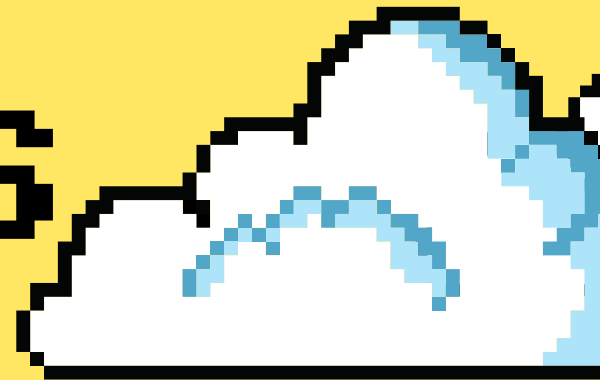




DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON HERRAMIENTAS LIBRES



START



22 ° FESTIVAL LATINOAMERICANO DE
INSTALACIÓN DE SOFTWARE LIBRE
ORO VERDE - ENTRE RÍOS -
ARGENTINA



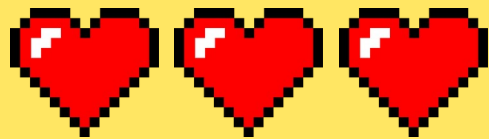


¿CUÁNTO CUESTA HACER UN VIDEOJUEGO?



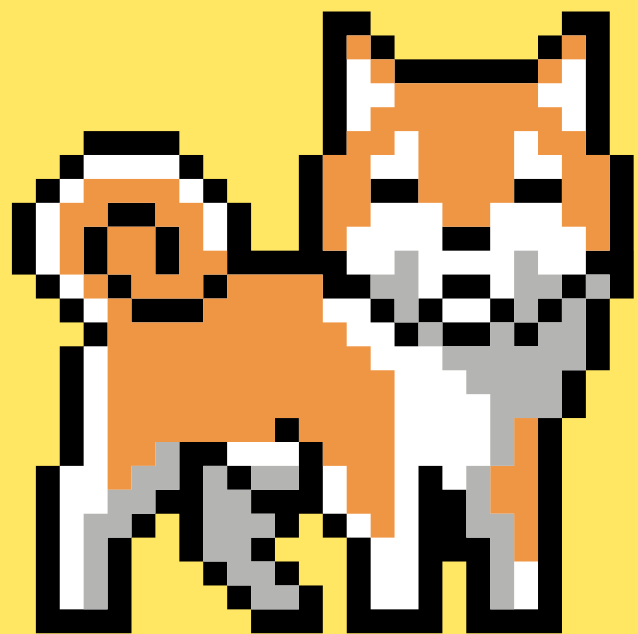
- Licencias
- Softwares
- Suscripciones
- Precios
- Tiempo





UTILIZACION DE SOFTWARE LIBRE

Software sin licencias que restringen su utilización o que ponen herramientas necesarias detras de un pago o suscripciones.
Podemos cubrir todas las partes del proceso de desarrollo sin gastar en programas profesionales de pago.





HERRAMIENTAS

- Motor: Godot Engine
- 3D: Blender
- 2D: Krita / GIMP
- Audio: Audacity
- Música: LMMS
- Assets: OpenGameArt.org

NEXT



MOTOR



GODOT ENGINE

1

¿Qué es un Motor de VideoJuegos?

NEXT

2

¿Por qué elegir Godot Engine?

3

¿Qué nos incluye Godot?





DISEÑO 3D



BLENDER

1

¿Qué es Blender?

2

¿Por qué elegir Blender?

3

¿Qué cosas tiene Blender?

NEXT





DISEÑO 2D



KRITA Y GIMP

1

¿Qué es Krita? ¿Qué es Gimp?

NEXT

2

¿Por qué elegirlos?

3

¿Qué herramientas tienen?





AUDIO IO



AUDACITY Y LMMS

1

¿Qué es Audacity? ¿Qué es LMMS?

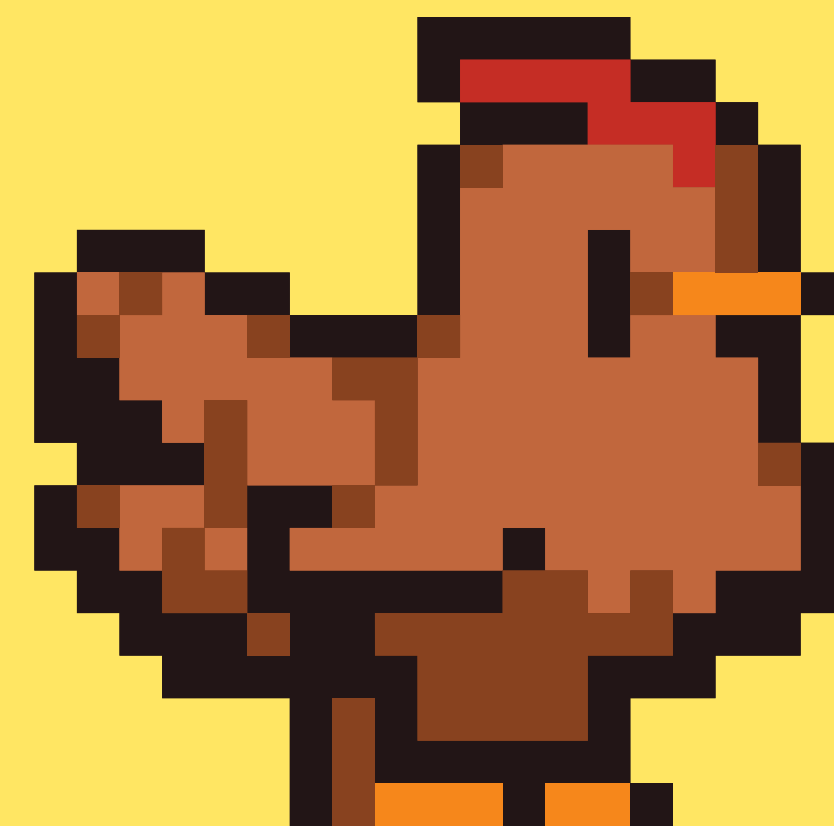
NEXT

2

¿Por qué los necesitamos?

3

¿Qué incluyen estos programas?

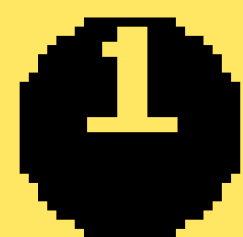




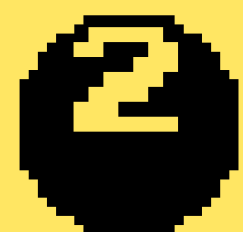
ASSETS



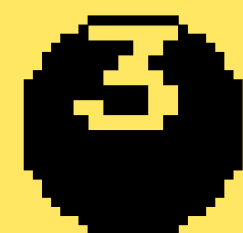
OPENGAMEART.ORG



¿Qué son los Assets?

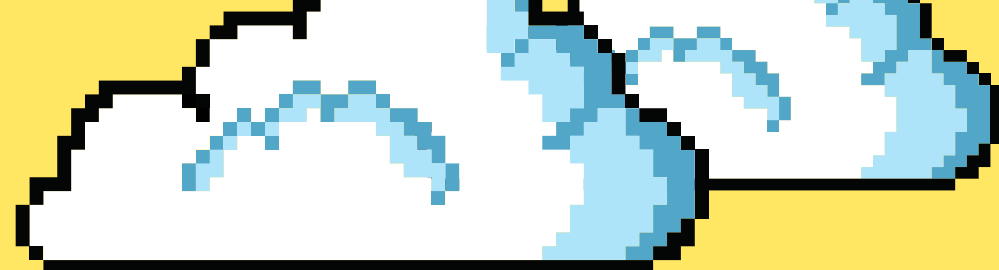


¿Por qué OpenGameArt?



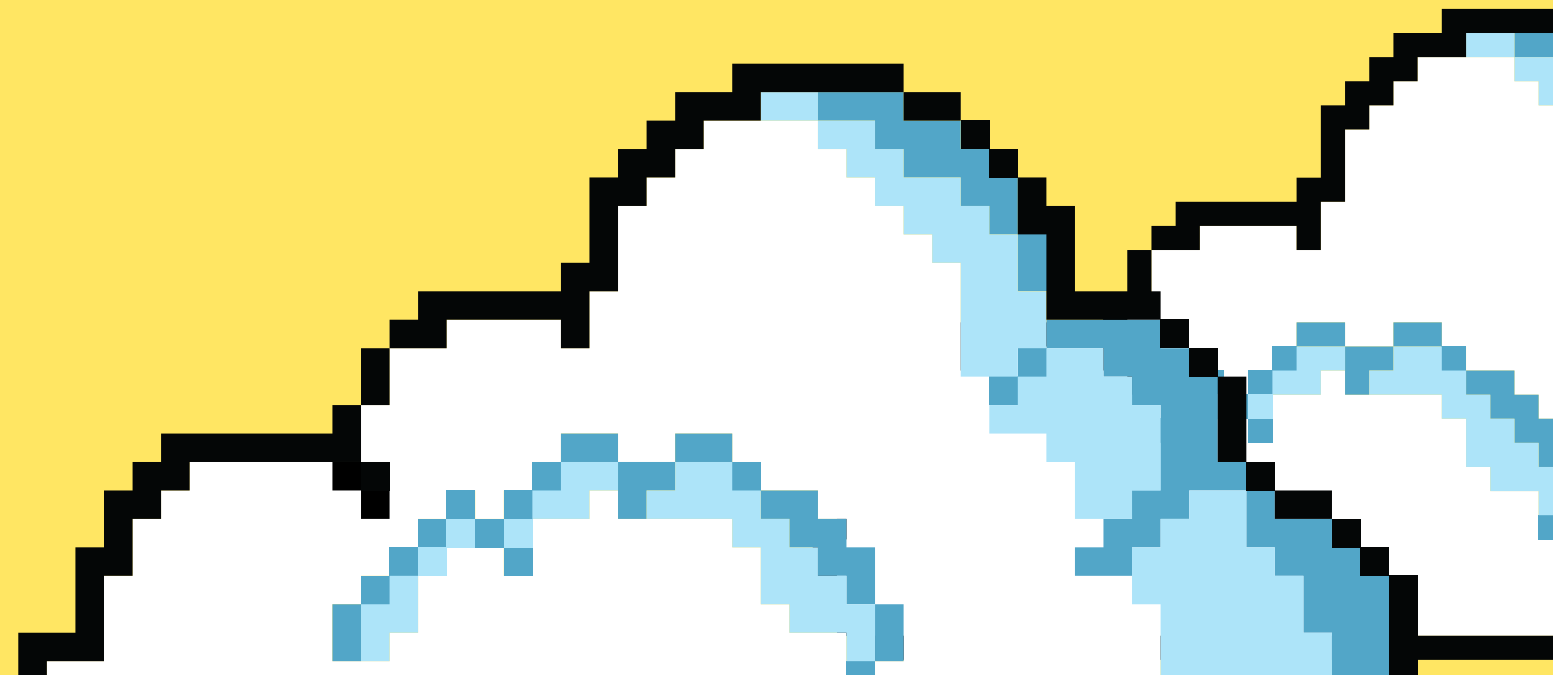
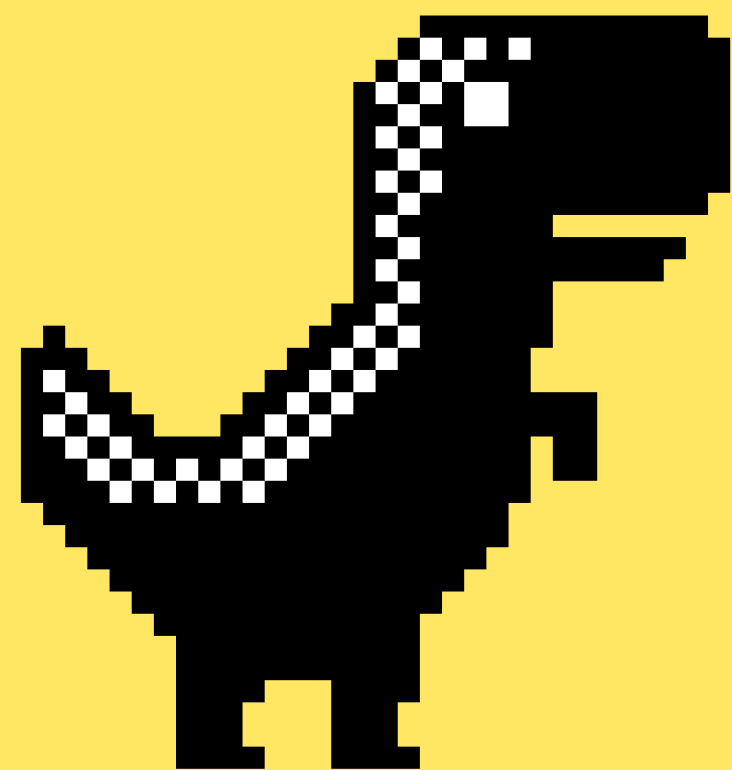
¿Qué podemos encontrar allí?

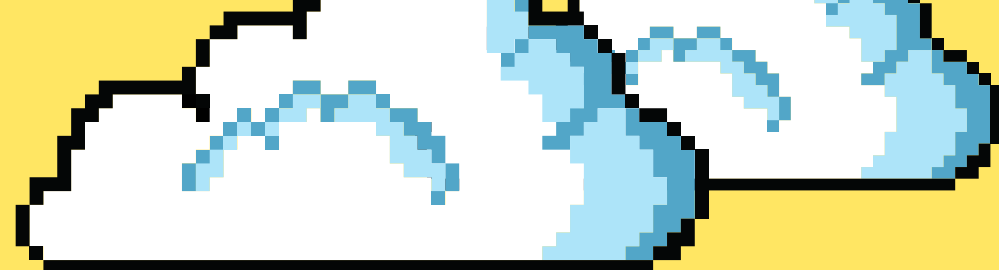




DEMOSTRACION

Vemos y probamos un VideoJuego creado en un corto lapso de tiempo por nosotros para demostrar lo que podemos hacer con las herramientas mostradas durante la charla.



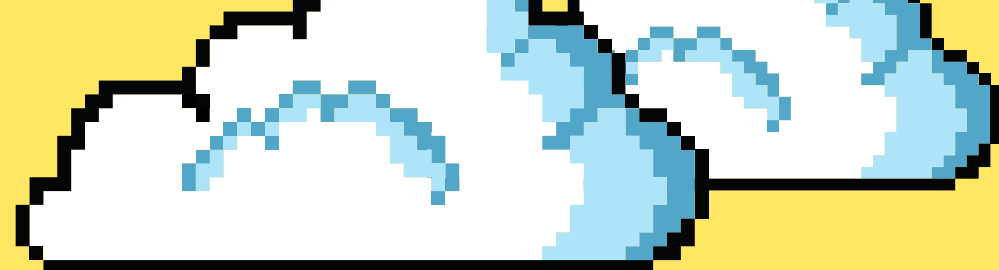


CONCLUSION

El desarrollo de VideoJuegos es algo que está muy abierto al público. Cualquiera que tenga los recursos mínimos, una idea y las ganas de ejecutarla puede hacerlo sin estar limitado a pagar herramientas o materiales para el desarrollo.

Aprovechene la oportunidad, creen sus juegos.





PREGUNTAS & RESPUESTAS



1

¿Cuánto tiempo se tarda en desarrollar un videojuego?
¿Cuesta mucho aprender?

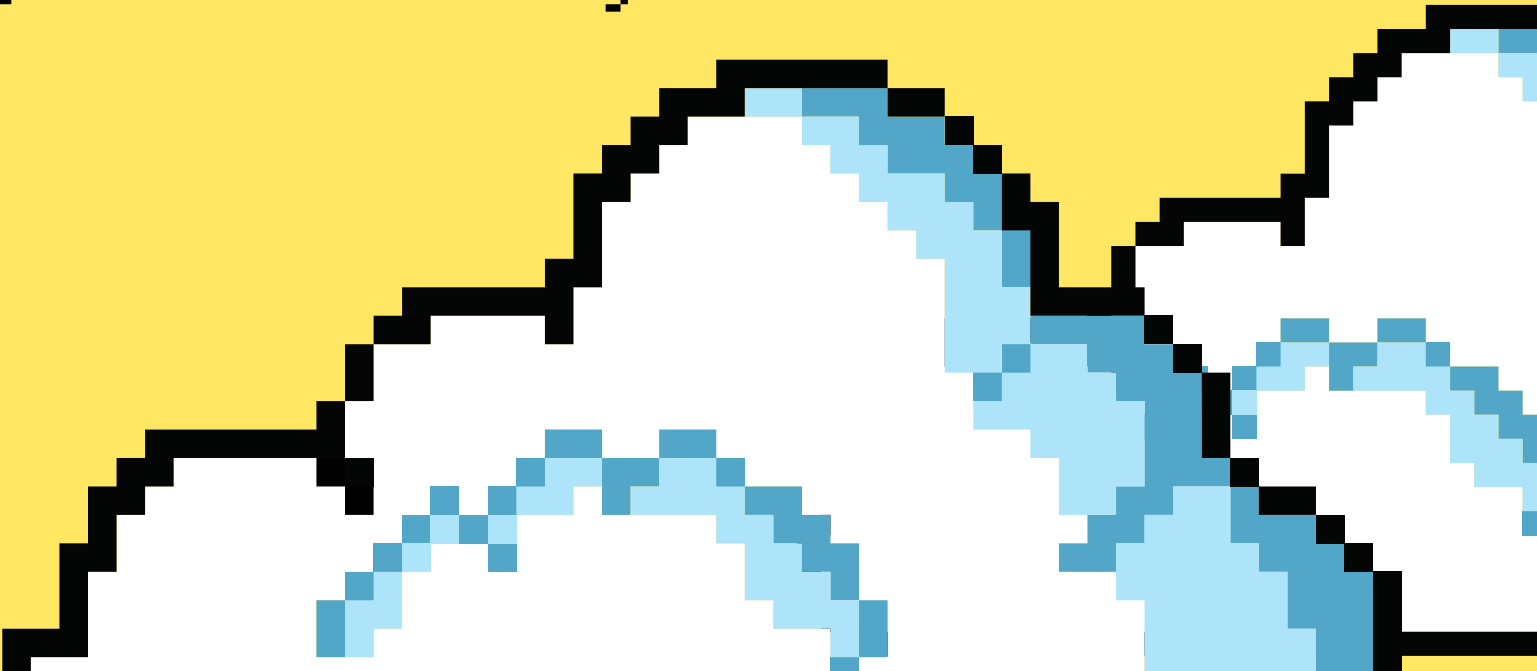
2

¿Entre cuantas personas se debe desarrollar un videojuego?
¿Mientras más mejor?

3

¿Qué medios necesito para empezar a desarrollar un videojuego?

?





**i GRACIAS
POR
ESCUCHAR!**

**GAME
OVER**

**GRUPO:
KRANS, MAXIMO
FERGER, ARIEL
GALLARDO, OCTAVIO
BARTOLI, ORNELA
SAD, EMANUEL
LEONETTI, FRANCO
ZARAGOZA, JUAN IGNACIO
SIONE, ANDRES**

