

Proyecto de Investigación	Grupo de Investigación	Director	Integrantes del Equipo
Dimensiones Estéticas Presentes en los Videojuegos Ganadores del Game Award 2023 Desde la Mirada de los Gamers de Guayaquil	Arte y Cultura	Ing. Alonso Veloz, Ph.D	Norma Jiménez Rovira, Asistente de Investigación.

Resumen de Proyecto

El mundo de los videojuegos muchos años atrás dejó de ser considerado solo ocio, tal como lo concibieron los creadores del videojuego Tenis para dos, William Higinbotham y Robert V. Dvorak en 1958, o del famoso Pong en 1972 para la consola Atari. Hoy, los videojuegos tienen en sus hombros la mirada constante de áreas académicas y científicas quienes no buscan apropiarse de los avances tecnológicos que la evolución de las consolas, arcades, mecánicas, dinámicas y estéticas-experiencias de juego han devenido de los diversos videojuegos, sino más bien, buscan comprender los múltiples escenarios virtuales, reales y ficticios donde el individuo transita en miras del videojuego, para el videojuego, y con el videojuego.

Es por eso, que la presente investigación buscará ahondar en las variadas dimensiones estéticas mediante un análisis profundo desde los framework MDA (mecánica, dinámica y estética) y DDE (diseño, dinámica y experiencia) aplicado a los videojuegos ganadores del The Game Awards 2023 y comprender qué dimensiones estéticas aplicadas permitieron obtener el reconocimiento mundial con respecto a otros videojuegos.

Para alcanzar el cometido de este proyecto, se propone una investigación cualitativa con un alcance exploratorio usando métodos como: analítico-sintético, inductivo-deductivo, y empírico, y para satisfacer a dichos métodos se plantean técnicas de investigación que permitirán establecer referencias de las dimensiones estéticas, así como la observación de diversos gamer durante su experiencia de juego, y la entrevista semi estructurada a expertos en el campo de los videojuegos, en miras de establecer un documento académico que establezca diversos parámetros que aporten al planteamiento de diseño, construcción y desarrollo de videojuegos locales, parámetros que permitirán competir con los videojuegos mundialmente posicionados.