

Reporte Técnico

Hernández Bautista Yasmine Pilar, Márquez Hernández Karla Rocío

26 de octubre de 2017

Índice general

1. Introducción	5
2. Planteamiento del problema	7
3. Marco teórico conceptual	9
3.1. Videojuego	9
3.1.1. ¿Qué es un videojuego?	9
3.1.2. Clasificación de los videojuegos	9
3.1.3. Industria del videojuego en México	9
3.2. Videojuegos lúdicos	9
3.3. Desarrollo de videojuegos	9
3.3.1. Metodologías de desarrollo	9
3.3.2. Pipeline	9
3.3.3. Motores gráficos	9
3.3.4. Software auxiliar	9
3.4. Cultura	9
3.5. Cultura Digital	9
4. Estado del arte	11
5. Trabajo realizado	13
5.0.1. Documento de diseño	13
5.1. Investigación para el manejo de Unity	13
5.2. Diagramas	13
5.3. Programación de niveles / Creación de niveles	13
6. Resultados obtenidos	15
7. Observaciones	17
8. Bibliografía	19
9. Anexos	21

Capítulo 1

Introducción

Capítulo 2

Planteamiento del problema

Capítulo 3

Marco teórico conceptual

3.1. Videojuego

3.1.1. ¿Qué es un videojuego?

3.1.2. Clasificación de los videojuegos

3.1.3. Industria del videojuego en México

3.2. Videojuegos lúdicos

3.3. Desarrollo de videojuegos

3.3.1. Metodologías de desarrollo

3.3.2. Pipeline

3.3.3. Motores gráficos

3.3.4. Software auxiliar

3.4. Cultura

3.5. Cultura Digital

Capítulo 4

Estado del arte

Capítulo 5

Trabajo realizado

5.0.1. Documento de diseño

5.1. Investigación para el manejo de Unity

5.2. Diagramas

5.3. Programación de niveles / Creación de niveles

Capítulo 6

Resultados obtenidos

Capítulo 7

Observaciones

Capítulo 8

Bibliografia

Capítulo 9

Anexos