



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO

ESCOM

Trabajo Terminal

“Yolotl: un videojuego para fomentar la cultura”

2017-A035

Presentan

Hernández Bautista Yasmine Pilar

Márquez Hernández Karla Rocío

Directores

M. en C. Rafael Norman Saucedo Delgado.

Lic. Ulises Vélez Saldaña.



ESCOM

Noviembre 2017



**INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO**



No. de TT:2017-A035

17 de noviembre de 2017

Documento Técnico

“Yolotl: un videojuego para fomentar la cultura”

Presentan

Hernández Baustista Yasmine Pilar¹

Márquez Hernández Karla Rocío²

Directores

M. en C. Rafael Norman Saucedo Delgado.

Lic. Ulises Vélez Saldaña.

RESUMEN

En México la industria de videojuegos tiene una alta demanda de consumo; sin embargo, existen pocos estudios que desarrollen videojuegos basados en la cultura mexicana. Actualmente en México existe un fuerte desinterés en la cultura nacional. El presente trabajo terminal consiste en el desarrollo de un videojuego que fomente la cultura con temática de la cultura mexicana.

Palabras clave. – Cultura mexicana, desarrollo tecnológico, ingeniería de software, videojuego.

¹daughterofthewind10@gmail.com

²yolotl.escom@gmail.com

Índice general

1. Anexos	3
1.1. Sprites	3
1.1.1. Imagenes de Fondo	3
1.1.2. Personajes	4
1.2. Maquetas	4
1.2.1. Maqueta nivel 1	5
1.2.2. Maqueta nivel 2	9

Capítulo 1

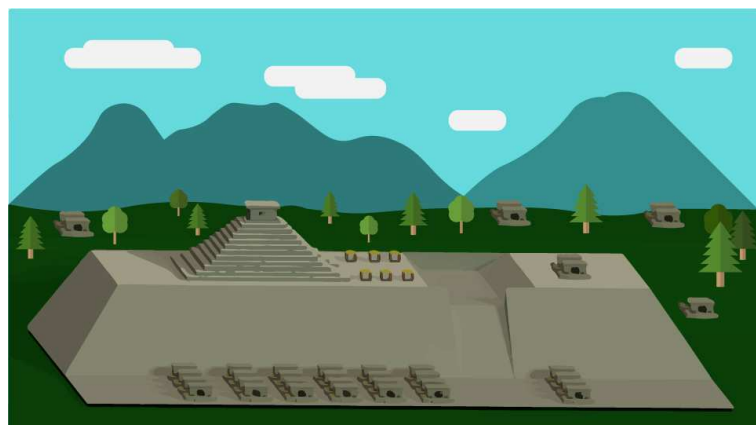
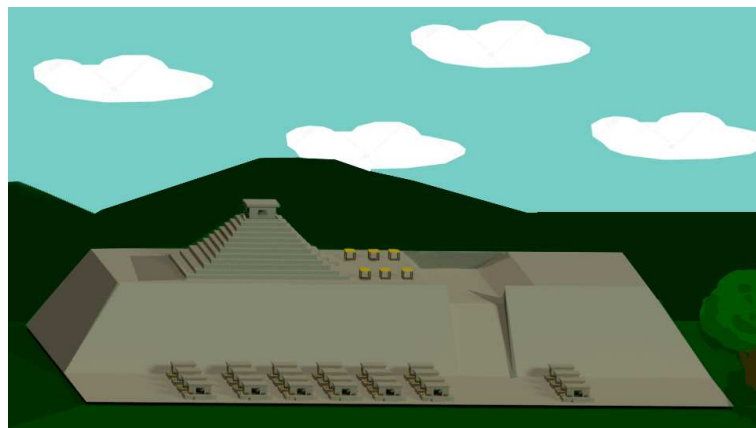
Anexos

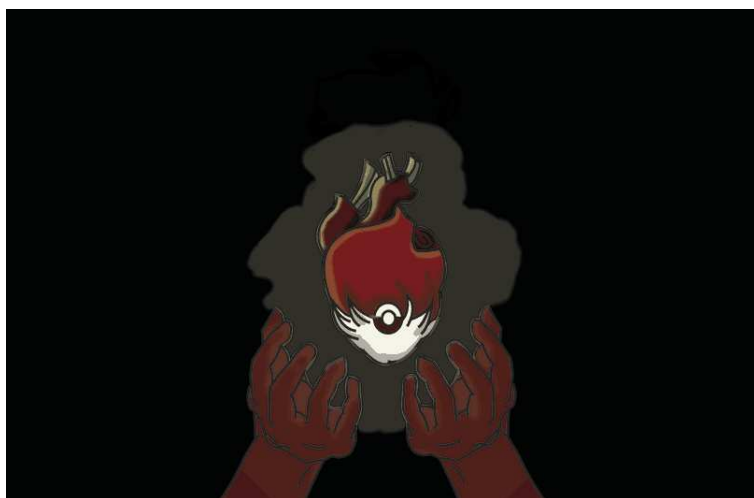
Sprites

En esta seccion se muestran algunos de los sprites que se crearon para los personajes y los fondos.

Imagenes de Fondo

En esta sección de muestran las imagenes para los fondos del juego que se crearon:





Personajes

En esta sección se muestran algunas de las imágenes para los personajes del juego que se crearon:



Maquetas

En esta sección se muestran las maquetas referentes al nivel 1 y al nivel 2.