

# Creación de VideoJuegos

Facilitador **Gabriel Barrón Rodríguez.**  
gbarron@utng.edu.mx



- Tengo 17 años trabajando en la Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato (**UTNG**)
- Tengo 7 años trabajando en el plantel CBTis 75 de la ciudad de Dolores Hidalgo.
- Trabajé como líder de proyecto en el Conalep Regional León, Guanajuato en el año 2006.
- Programador en la empresa Sigma Tao de la ciudad de Querétaro en el año 2008.
- Líder de procesos en **CADES**, UTNG en el año 2010.
- Tomado cursos en Pittsburgh y Tennessee



## Presentación del participante



- ¿Qué cambios positivos haría en éste cuatrimestre?
- A que me comprometo con la asignatura.

# Comunicación Grupo



- Que la comunicación sea vía WhatsApp.
- Se responderá en un horario de 8am a 8pm.
- No hace falta gritar.
- Es un grupo no un diálogo.

# Competencias & Objetivos de Aprendizaje

# Competencias Profesionales



- Construir soluciones de software y sistemas inteligentes mediante la gestión de proyectos, integración de metodologías, modelos y herramientas de desarrollo bajo la normatividad aplicable para la optimización de proyectos de investigación, innovación, desarrollo tecnológico y de emprendimiento

# Objetivos de Aprendizaje



El alumno desarrollará aplicaciones de videojuegos mediante el proceso de planeación, programación orientada a objetos, proceso de despliegue y la normativa aplicable para el público de videojugadores.



# Planeación

# Planeación



Nombre de la Unidad	Fecha de Inicio	Fecha de Término
I. Introducción al desarrollo de aplicaciones de videojuegos	05-septiembre-2022	23-septiembre-2022
II. Programación orientada a objetos para videojuegos	26-septiembre-2022	25-noviembre-2022
III. Distribución de la aplicación de videojuegos.	28-noviembre-2022	09-diciembre-2022

— — —

# Contenido Temático

# Unidad 1

## Introducción al desarrollo de aplicaciones de videojuegos

Objetivo de Aprendizaje

El alumno determinará los requerimientos técnicos y elementos de videojuego para el proceso de desarrollo del proyecto.

# Unidad 1

## Introducción al desarrollo de aplicaciones de videojuegos

Temática

- Fundamentos de desarrollo para videojuegos.
- Proceso de Planeación.

# Unidad 2

## Programación Orientada a Objetos para VideoJuegos

Objetivo de  
Aprendizaje

El alumno implementará  
Programación orientada a  
objetos para el  
desarrollo de prototipos  
de aplicaciones para  
videojuegos

---

# Unidad 2

## Programación Orientada a Objetos para VideoJuegos

Temática

- Fundamentos del Lenguaje de P00 para el desarrollo de videojuegos.
- Configuración del escenario y Aplicaciones 2D o 3D.
- Pruebas para el proyecto de videojuegos.

# Unidad 3

## Distribución de la aplicación de videojuegos

Objetivo de Aprendizaje

El alumno considerará los aspectos legales aplicables en la industria del videojuego para su distribución.

---



# Unidad 3

## Distribución de la aplicación de videojuegos

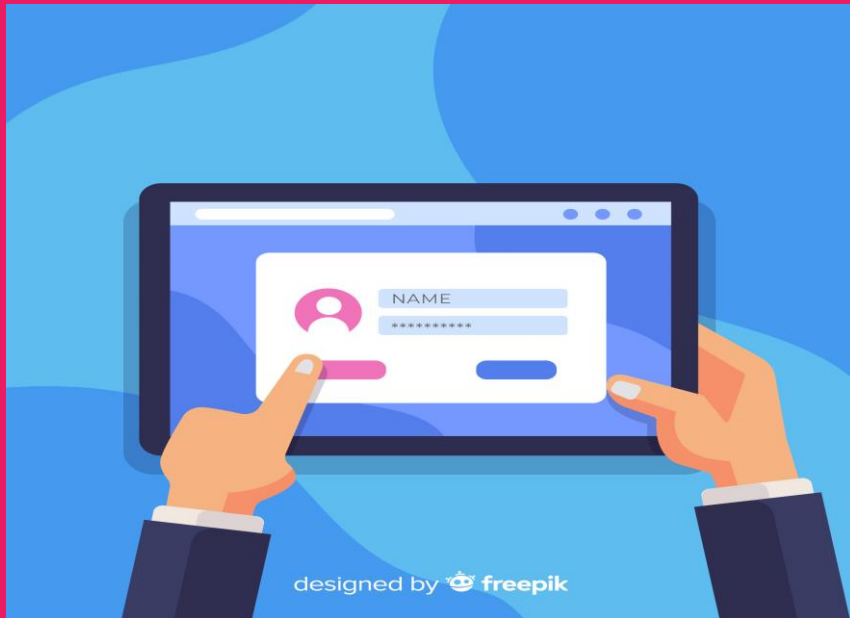
Temática

- Generación de la APP del videojuego.
- Aspectos legales aplicables a la industria de videojuegos.

---

**Registro en plataforma ElearningUtng**

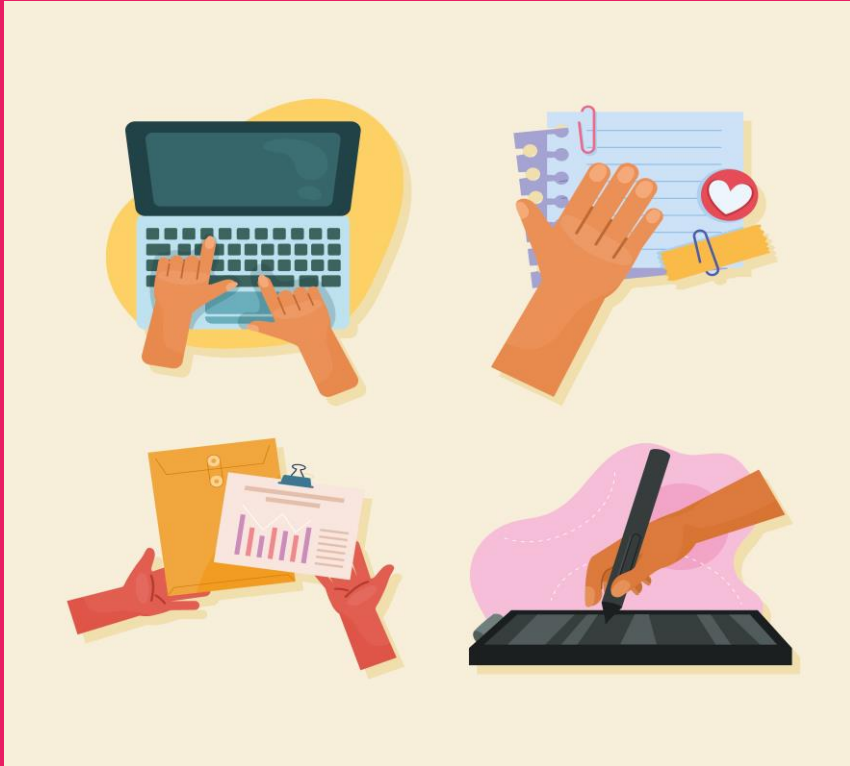
# Registro



- Registro en plataforma Elearning UTNG:  
<http://elearning.utng.edu.mx>
- Matricularse al curso Creación de VideoJuegos de acuerdo al grupo al que perteneces:
  - Gdgs2101.e
  - Gdgs2102.e

# Entregas de Actividades

# Actividades



- Las actividades deberán entregarse de manera digital.
- Usar Google Drive o One Drive para subir actividades.
- Se recomienda una estructura definida para el armado del portafolio de evidencia.

# Estructura de carpetas de Asignatura

The screenshot shows the Google Drive interface. On the left is the sidebar with the 'Drive' logo and a 'Nuevo' button. Below it is a list of folders: 'Metodologia', 'metodologia', 'Metodologia de la p...', 'modelado', 'Parcial II', 'Pattern Design', 'PHP', and 'Portafolio Metodolo...'. The 'Portafolio Metodolo...' folder is selected. The main area shows the contents of this folder, which are three sub-folders: 'Parcial I', 'Parcial II', and 'Parcial III'. The 'Parcial II' folder is highlighted with a blue background. An orange box highlights the 'Parcial II' folder name, and an orange arrow points to the share icon (a person icon) next to it. To the right of the folder list, there are two text annotations in orange: 'Estructura de carpetas' and 'Observa que cada carpeta tiene un icono de compartir carpeta'. Below this, another orange text block says 'Para cada entrega deberás enviar el vínculo del archivo o la carpeta'. At the top of the main area, there is a search bar with the text 'Buscar en Drive' and a dropdown menu showing 'Mi unidad > Portafolio Metodologia'.

Drive

Buscar en Drive

Nombre de la asignatura

Mi unidad > Portafolio Metodologia

Nuevo

Nombre ↑

Parcial I

Parcial II

Parcial III

**Estructura de carpetas**

Observa que cada carpeta tiene un icono de compartir carpeta

Para cada entrega deberás enviar el vínculo del archivo o la carpeta

# Asesorías

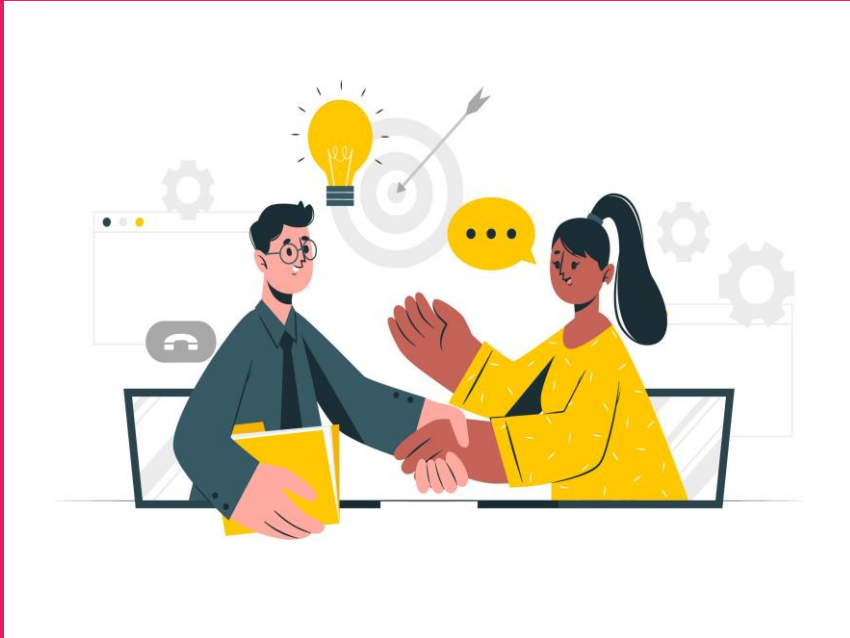
# Asesorías



- Las asesorías son todos los **Lunes de 14:10 a 15:00 horas**
- Cualquier persona podrá registrar asesoría vía sistema SIGA.
- Cualquier estudiante que tenga una recuperación deberá de asistir a la asesoría.
- La/El estudiante una vez registrada podrá asistir o deberá cancelar.



# Acuerdos



- No comer en la Aula o Laboratorio de cómputo, solo la hidratación.
  - Asistir puntualmente a las sesiones con cinco minutos de tolerancia.
  - Aportar a la temática de la clase.
  - Comprometerse en las actividades de la asignatura.
  - Solo se permitirá uso de celular en casos especiales o comunicación de emergencia.
  - Cualquier duda hacerla al facilitador o al jefe de grupo.
-

**Test Inicial**

# Test de Estilos de Aprendizaje

- [Enlace](#)

