

1.-¿Cuál es su tema central?

Análisis de los conocimientos adquiridos durante la carrera para su implementación en el desarrollo de videojuegos

2.-¿Qué problema resolverá la investigación que está planteando?

Se pretende clarificar que parte de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera en Tic's son útiles a la hora de desarrollar un software con características de videojuego, desde la creación de este, implementando materias como lo son los fundamentos de programación y programación orientada a objetos, hasta el proceso de control, a través de materias como lo son la administración de proyectos, siendo así que sea mucho más fácil emprender un proyecto de este tipo con las herramientas planteadas dentro de este análisis

3.-¿Qué información previa tiene acerca del tema?

Se conoce los diversos motores con los cuales son realizados los videojuegos, de la misma forma, se tiene un conocimiento solido de que es lo que se necesita para llevarlos a cabo, siendo la programación un pilar importante para la elaboración de esto, ya que es la parte que le da "vida" a simples pixeles presentes en una pantalla, haciendo evaluaciones en nivel de vida, daño, magia, estamina, etc. Además de caracteres visuales como las animaciones secuenciales dadas en cierto tiempo.

4.-¿Qué experiencia personal ha influido en la selección de este tema?

El tema a sido seleccionado, puesto que a quienes nos interesa esta área de estudio mas en especifico la tecnología, se tiene cierta afición por lo que son productos digitales como los videojuegos, ya que llegamos a tener contacto con este tipo de productos desde muy pequeños y nos inspiran a querer desarrollar algo de este estilo, además de ser muy buen proyecto para demostrar las habilidades con las cuales contamos a la hora de desarrollar cualquier otro tipo de programa

5.-¿Por qué cree que esto sea importante?

A quienes estamos a fines de esta carrera muchas veces es por el amor, cariño y asombro que le tenemos a la tecnología, y para muchos de nosotros la primera interacción con un dispositivo electrónico relativamente inteligente, fue con una consola de videojuegos compartiendo momentos importantes con amigos y familia, generando así un asombro y una curiosidad por desarrollar este tipo de productos, con los cuales también se generan nuevos métodos y procesos dentro del campo de programación con el propósito de mejorar estas áreas, que después son llevados a áreas mucho mas amplias

6.-¿A quién o a quienes beneficiará su trabajo?

A todo aquel interesado en desarrollar una idea para un videojuego y que no tenga el conocimiento de por dónde empezar o que quiera tener una visión más certera de cómo hacerlo, ya que, al existir una gran variedad de softwares y lenguajes, estos muchas veces tienden a asustar a sus posibles desarrolladores siendo esto una perdida de talento, no solamente para el área de videojuegos ya que este conocimiento y métodos pueden en un futuro emplearse en diversas áreas del día a día

7.-¿Qué es lo quiere lograr?

Se busca conseguir que el empezar a desarrollar un proyecto personal de este tipo, sea mucho mas sencillo para las personas que no tienen conocimiento alguno, o que los que saben un poco de esto, pero están perdidos en tanta información se les facilite tener una guía de que áreas son las mas importantes a cubrir, dando así paso a una mejor y mas sencilla forma de desarrollar este tipo de softwares

8.-¿Cómo define el objeto de estudio?

Podría definirse como la dificultad para empezar proyectos personales un poco aislados del programa de estudios de una universidad común y con el material y conocimiento que esta nos proporciona

9.-¿Cuáles autores serán los caballitos de batalla en su investigación?

Robert C Martin, (Escritor de Clean Code)

Gabriel Casillas Villaseñor (Creador del canal de youtube Plano de juego)

Mike McShaffry (Escritor de Game Coding Complete)

Sanjay Madhav (Escritor de Data Structures and Algorithms in Game Programming)

10.-¿Cuáles son las teorías que están presentes en el tema de investigación?

Se busca abarcar tanto las teorías descriptivas, como el como es que se crea un videojuego, por donde empezar, para que se utiliza un motor, tipos de motores, como las de correlación o asociativas, dando explicaciones claras de como es que cierto lenguaje es utilizado en cierto motor, y que la persona pueda aprender como es que se relacionan y porque, dejando parte al usuario a generar su propio conocimiento

11.-¿Cómo cree que estas afectarán al objeto de estudio?

Consideramos que el objeto de estudio se vera afectado de manera positiva ya que al facilitar a las personas nuevas e interesadas en este tipo de proyectos la información, pueden seguir una ruta de estudios mucho mas clara, con la cual enfocarse en los aspectos esenciales y puntuales para empezar con el desarrollo de videojuegos, generando así aún más interés dentro del área

12.-¿Cuáles son las palabras (frases) claves en la investigación?

Desarrollo de videojuegos

Programacion Orientada a Objetos (POO)

Programacion

Matematicas

Logica

Codigo

Proyectos personales

A lo largo de este trabajo, hablaremos sobre como los medios interactivos, en especial los videojuegos, pueden ser creados con el conocimiento que se nos dio a lo largo de la carrera, pasando por multiples diciplinas impartidas, como lo son el area de programacion escencialmente, pero tambien abordando aquellas que nos permiten mantener un orden y secuencia sobre lo que estamos realizando, como lo puede ser la administracion de proyectos y la interaccion de humano computadora, esto gracias a que son practicamente escenciales a la hora de desarrollar cualquier trabajo, gracias que permiten tener un espectro mas grande sobre el cual trabajas y como enfocarlos, del mismo modo, y esto mas por el aspecto publicitario, podria ser el desarrollo de una web, con la cual se de un alcance mayor a este tipo de proyectos, tanto para presentarlos, como para generar un impacto al cliente, de esta forma es que el desarrollo