



ANÁLISIS DE LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS DURANTE LA CARRERA PARA SU IMPLEMENTACIÓN EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

DESCRIPCIÓN BREVE

Dentro de este documento podremos encontrar una guía básica sobre cómo apoyarnos en la retícula escolar de una universidad de las áreas de tecnologías como puede ser Tics, Sistemas, Computación, Programación, entre otras, con el fin de realizar proyectos personales enfocados en el área de videojuegos.

Gregorio Castillo Jr 19580589

Instituto Tecnológico de México
Instituto Tecnológico de Reynosa
Taller de investigación 2
Josefina Altamirano Herrera

Capítulo 1: Introducción

1.4 Hipótesis

Dentro de esta investigación se espera poder identificar todas y cada una de las áreas con las cuales podemos desarrollar videojuegos, de misma forma se busca aclarar que es lo que realiza en cada área de trabajo del desarrollo de videojuegos y con ello observar que carreras son afines a cada una de ellas, pudiendo trabajar con estas carreras debido que su retícula le permite extrapolar estos conocimientos al desarrollo de videojuegos.