



# ANALISIS DE LOS CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS DURANTE LA CARRERA PARA SU IMPLEMENTACION EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

## DESCRIPCIÓN BREVE

Dentro de este documento podremos encontrar una guía básica sobre como 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**

### **1.3 Objetivos**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Exponer que carreras y sus retículas son afines para el desarrollo de videojuegos dando mayor énfasis a la carrera de Tic's

De este modo queremos comprender que carreras pueden apoyar a la hora de la creación de un videojuego, a pesar de que estas no este enfocada en ello

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Poder generar un listado básico de las carreras y las virtudes que nos aporta cada una de ellas
- Facilitar al espectador a iniciar con proyectos personales enfocados en el desarrollo de videojuegos
- Dar la información relevante sobre los softwares y la forma con la cual trabajan
- Comprender la importancia de la industria de los videojuegos
- Entender porque el potencial del desarrollo de videojuegos es bastante alto
- Observar todas las áreas con las cuales participar en el desarrollo de videojuegos