

 UNJu – FI	<h2 style="text-align: center;">Introducción al Desarrollo de Videojuegos</h2> <p style="text-align: center;">Tecnatura Universitaria en Diseño Integral de Videojuegos</p> <hr/> <h3 style="text-align: center;">TRABAJO PRÁCTICO N.º 2</h3> <h4 style="text-align: center;">Modalidad Grupal</h4>	 Período Lectivo 2021
--	---	--

Docentes:

- Prof. Tejerina, Mario
- Prof. Jara, Emanuel

Bibliografía recomendada:

- Apuntes de Clase.
- Búsqueda guiada en Internet

Temas:

- Tecnologías para el Desarrollo de Videojuegos
- Motores de Videojuegos

Pautas de Presentación:

- El trabajo deberá ser presentando mediante un documento pdf
- El trabajo debe ser enviado al siguiente correo: programacion.vj.arte@gmail.com
- La fecha límite de presentación: hasta el miércoles 19 de mayo
- El trabajo deberá contar con una carátula donde se visualice el nombre del grupo e integrantes
- El nombre del documento deberá ser el mismo nombre del grupo. Ejemplo: Grupo1.pdf

PUNTOS A DESARROLLAR

Teniendo como base la tabla provista en el aula, completar las características de las siguientes Tecnologías:

- Pico-8
- GameMaker Studio

Acotación: Se puede elegir otra Tecnología para el desarrollo de Videojuegos e intercambiar con algunas de las sugeridas.