

VIDEOJUEGO INTRODUCTORIO A LA UNIVERSIDAD.

JONATHAN GRANJA, RAY MOYA, OLIVER ASERO

Resumen

A finales del siglo xx, empezaría una conquista tecnológica, que va tomando cada día mas importancia. Las computadoras habían empezado su camino para cambiar el paradigma humano y traer un futuro prometedor en la ciencia y tecnología. Ahora, las herramientas que en algún momento estuvieran enfocadas en ayudar al sector empresarial. Se encuentran en los bolsillos de gente alrededor del mundo, con potencia para realizar cálculos miles de veces mayor a lo que en un principio pretendía ser. Ahora, además de gigas de memoria compactadas en el tamaño de un dispositivo de mano, procesadores que se han desarrollado de manera exponencial. La programación cada día es mas importante en nuestro día a día. Por ello pretendemos usar esta herramienta para crear una novela gráfica ambientada en Yachay, que mediante comandos simples permita a los estudiantes de nuevo ingreso familiarizarse con las instalaciones y lo que se puede lograr allí. Se pretende usar los conocimientos aprendidos en el curso de introducción a la programación. De esta manera poniendo en practica y validando lo aprendido en este semestre.

REFERENCIAS

- [1] Python PARA TODOS Raúl González Duque. (n.d.).
https://repositorio.uci.cu/bitstream/123456789/10206/1/Python_para_todos.pdf
- [2] FERNANDEZ, A. (2013). Python 3 al descubierto - 2a ed. In Google Books. Alfaomega Grupo Editor.
https://books.google.com.ec/books?hl=eslr=id=f4BNDAAQBAJoi=fndpg=PT3dq=pythonots=Ubng-6J5wAsig=yNe-bsYkZqY5RfV6I4qZTgzbMqMredir_esc=yv=onepageq=pythonf=false

UNIVERSIDAD YACHAY TECH

Email address: jonathan.granja@yachaytech.edu.ec, ray.moya@yachaytech.edu.ec,
oliver.asero@yachaytech.edu.ec