

VJ

VIDEOJUEGOS

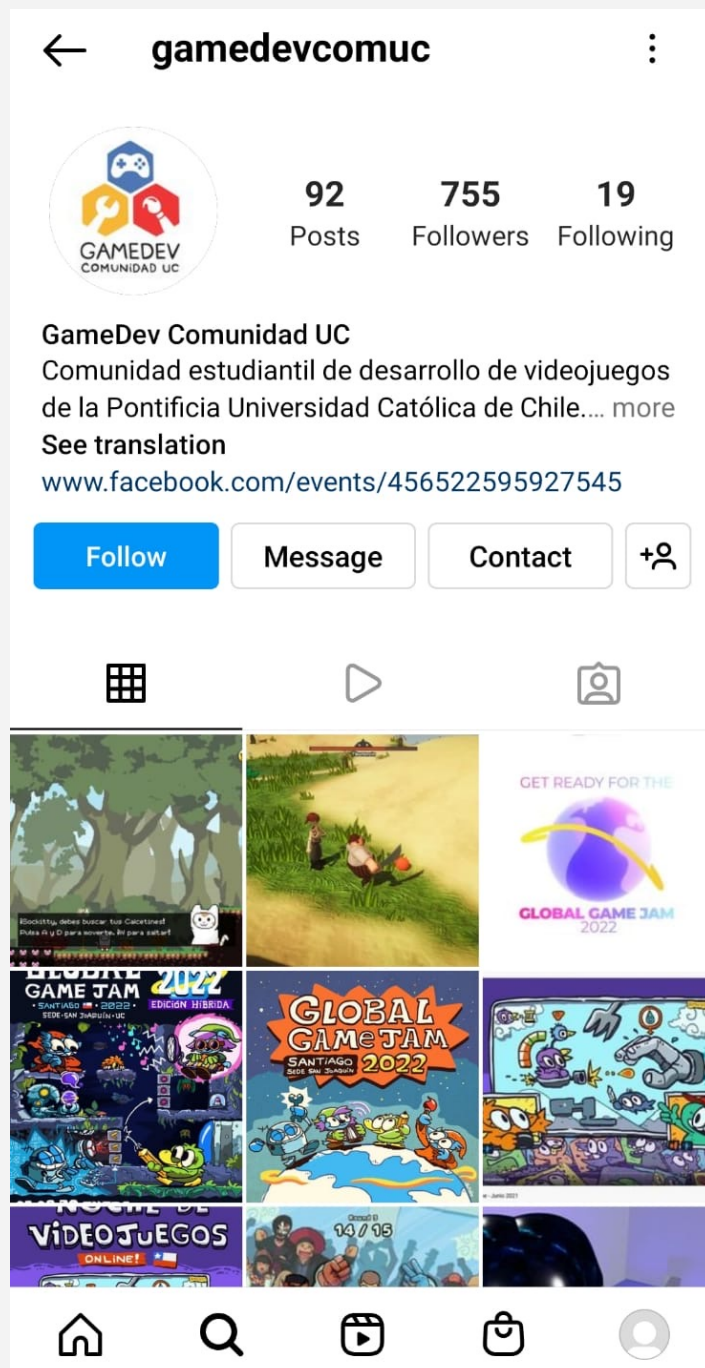


**LA  
EXPERIENCIA**

2024

BARCELONA



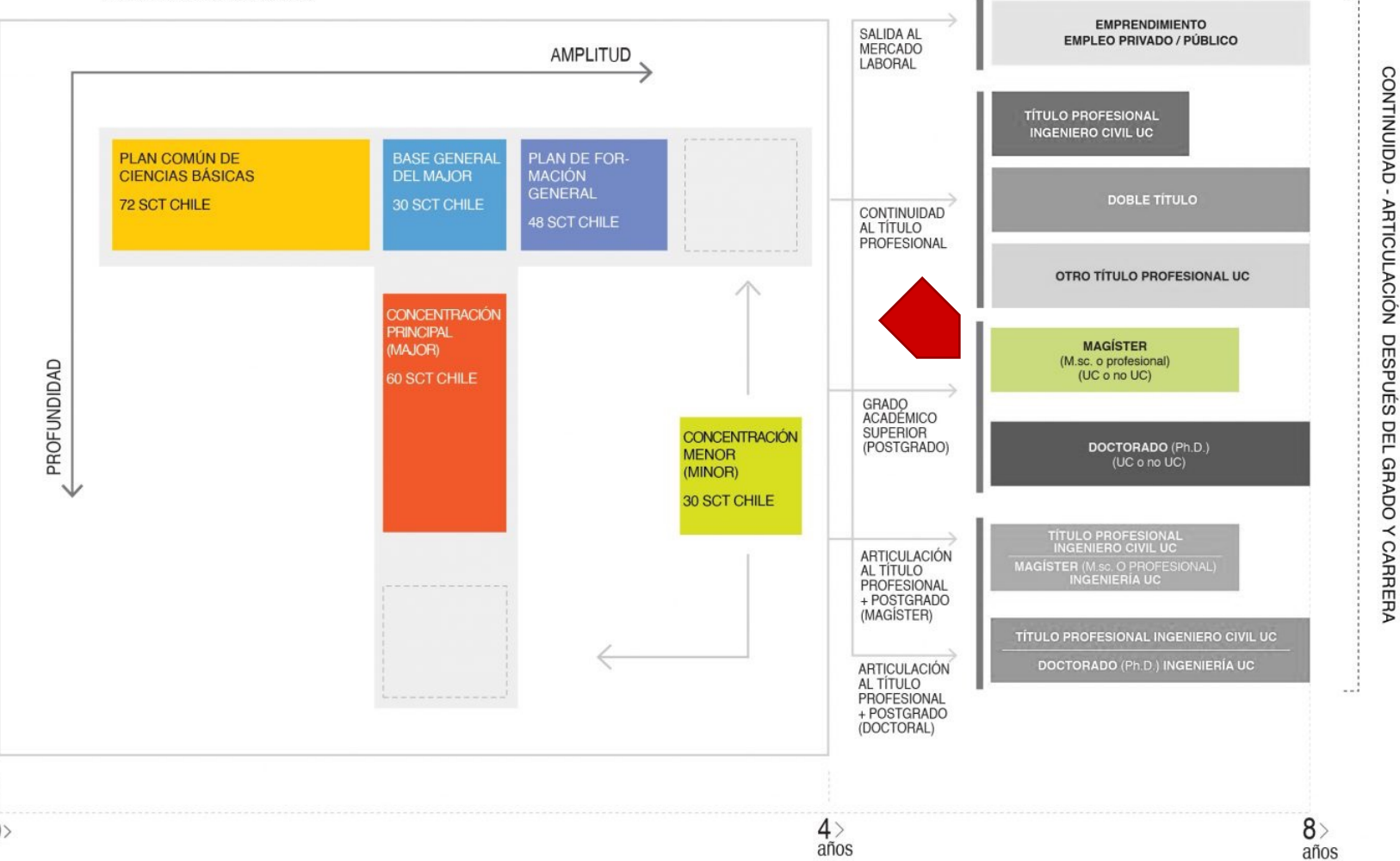


# Plan de Estudios

Modelo T Licenciatura

## Licenciatura en Ciencias de la Ingeniería

Primer ciclo de formación



### NOTA

La duración del segundo ciclo depende de la combinación de Major/Minor, título profesional UC y/o grado académicos que realice el estudiante









UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA  
BARCELONATECH  
School of Professional & Executive Development

[INICIO](#) [CONOCE LA UPC SCHOOL](#) [MÁSTERS Y POSGRADOS](#) [SOLUCIONES CORPORATIVAS](#)

[Inicio](#) > [Másters y posgrados](#) > [Formación](#) > [Máster en Advanced Programming for AAA Video Games](#)

# MÁSTER EN ADVANCED PROGRAMMING FOR AAA VIDEO GAMES

*Máster pionero en el Estado español. Forma parte de la industria con mayor crecimiento y proyección laboral.*



**Inicio**

06/10/2022

**Duración**

13 meses

**Modalidad**

Presencial

**Precio**

8.300€

**PRESENTACIÓN**

**CONTENIDOS  
FORMATIVOS**

**METODOLOGÍA  
DE  
APRENDIZAJE**

**EQUIPO  
DOCENTE**

**ENTIDADES  
COLABORADORAS**

**SALIDAS  
PROFESIONALES**

**TESTIMONIOS Y  
NOTICIAS**

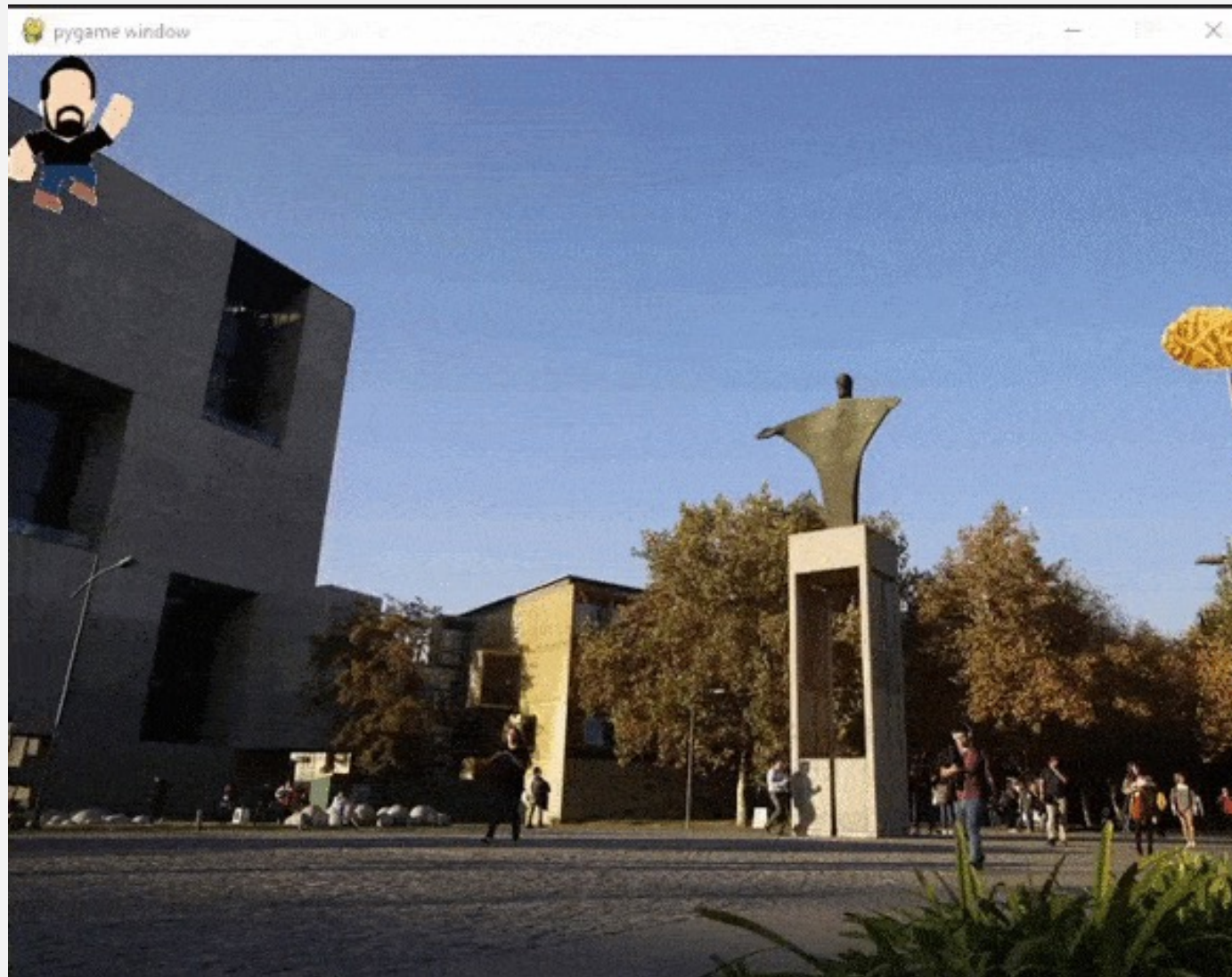
**SOLICITA  
INFORMACIÓN O  
LA ADMISIÓN**

“Como prueba de entrada,  
enséñanos que puedes hacer  
en 2 horas”











# Experiencia: ¡Videojuegos!

## Tutorial

### ▼ Tabla de contenidos

#### + :: Experiencia: ¡Videojuegos!

##### Tutorial

##### 1. Setup

##### 2. Introducción a pygame

##### 2.1 Inicialización y módulos

##### 2.3 Displays y surfaces

##### 3. Diseño básico del juego

##### 3.1 Importar e inicializar librería

##### 3.2 Implementar display

##### 3.3 Implementar ciclo del juego

##### 3.4 Procesamiento de eventos

##### 3.5 Dibujar la interfaz

##### 3.6 Métodos blit() y flip()

##### 4. Sprites

##### 4.1 Jugador

## Tutorial

Setup, Pygame, Ciclo de Juego,  
Sprites, ...

