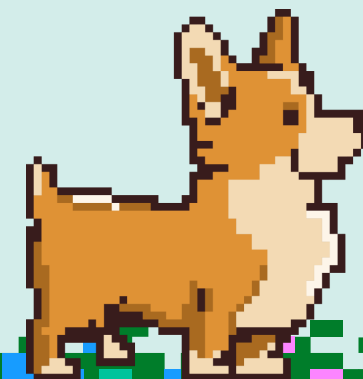


ANALITICA Y HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS



¿QUE ES LA ANALITICA?

Es el proceso de descubrir, interpretar y transmitir patrones importantes presentes en los datos. En otras palabras nos permite ver estadísticas y datos importantes que de otra forma no podríamos detectar.



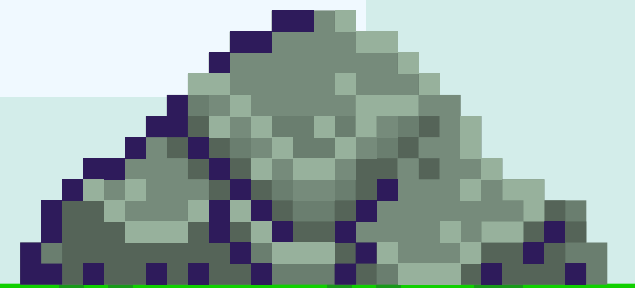


ANALITICAS PARA ANDROID



Con la ayuda de las analíticas nosotros podremos medir básicamente el éxito de nuestra aplicación móvil de tal forma que podremos observar de una forma grafica el desempeño de la misma en un cierto periodo de tiempo.

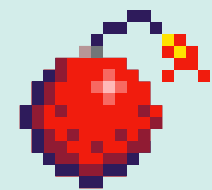
Existen una amplia gama de métricas que necesitan ser rastreadas en una aplicación móvil, elegir el servicio adecuado es aún más importante.



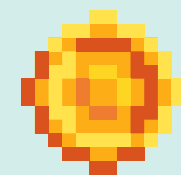


HERRAMIENTAS PARA LA CREACION DE ANALITICAS MOVIL



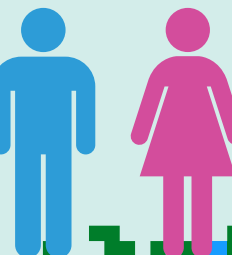
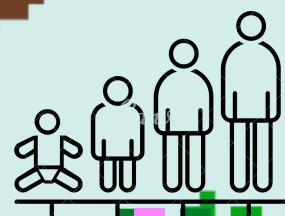


FLURRY ANALYTICS



Creado por la Red de Desarrolladores de Yahoo. Con la ayuda del aprendizaje automático aplicado a los datos demográficos, esta herramienta ayuda a identificar segmentos de usuarios por edad, sexo y otros parámetros.

Esto permite monitorizar datos como el uso de la aplicación, las fechas de instalación, los canales de adquisición, la ubicación, el idioma y las versiones de la aplicación clasificadas por segmentos de usuarios.



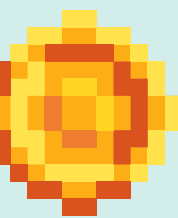
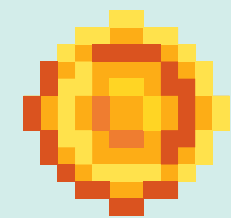
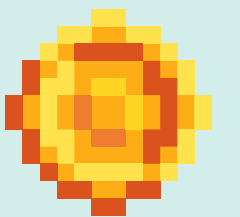
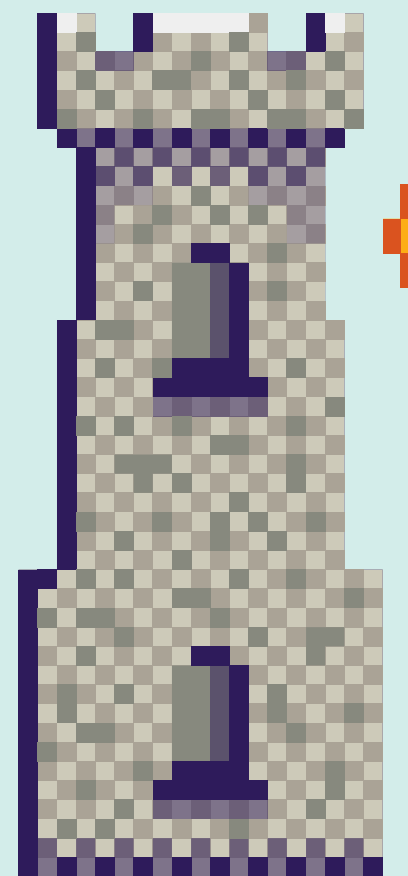


COUNTLY

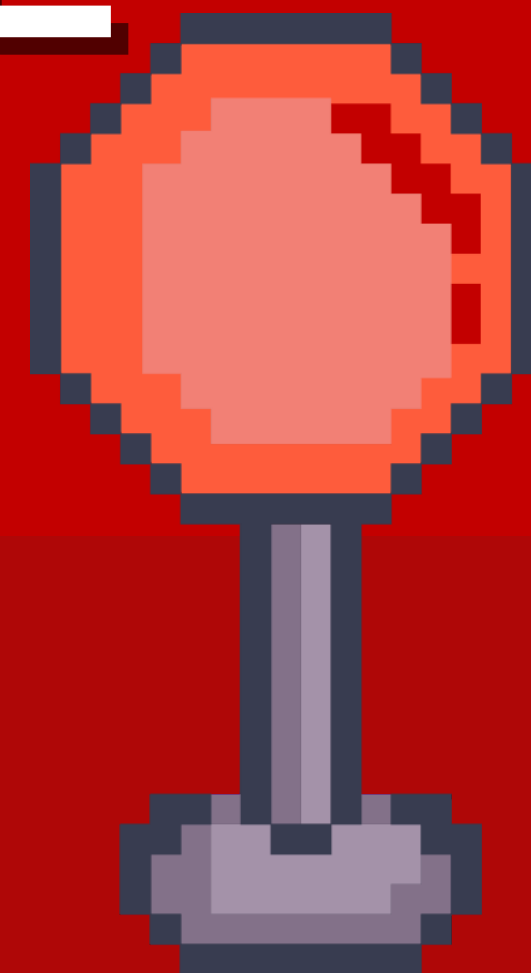
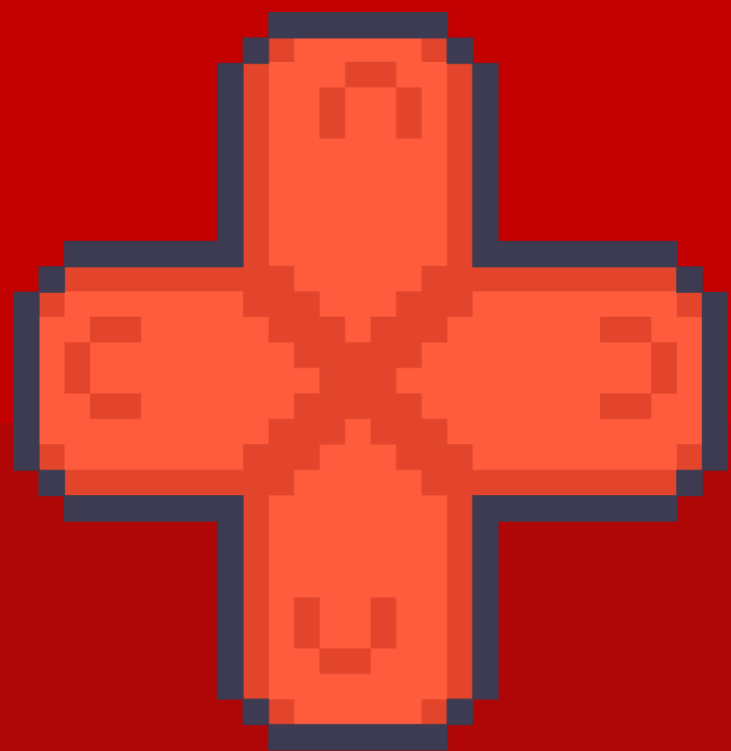


Countly es una plataforma de análisis de código abierto que te permite realizar un seguimiento de una serie de métricas cruciales, incluyendo acciones del usuario, eventos personalizados y errores internos.

Te permite saber todo acerca de tus usuarios, permitiéndote extraer una imagen muy completa del comportamiento de los usuarios y de cómo están usando tu aplicación.



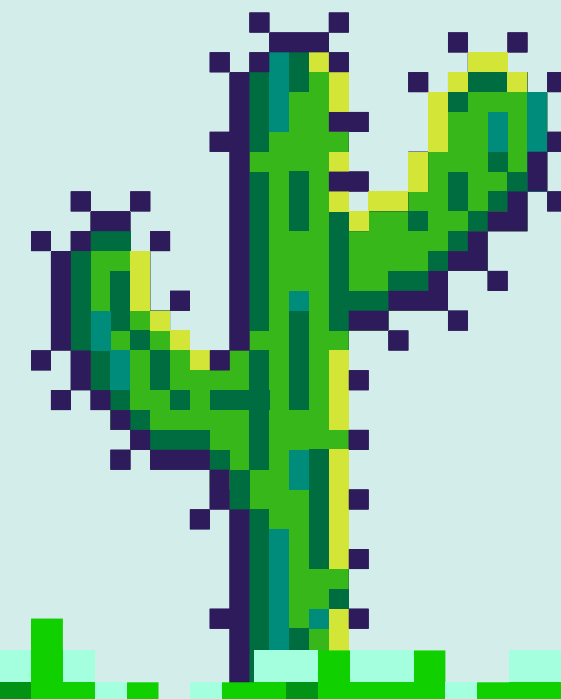
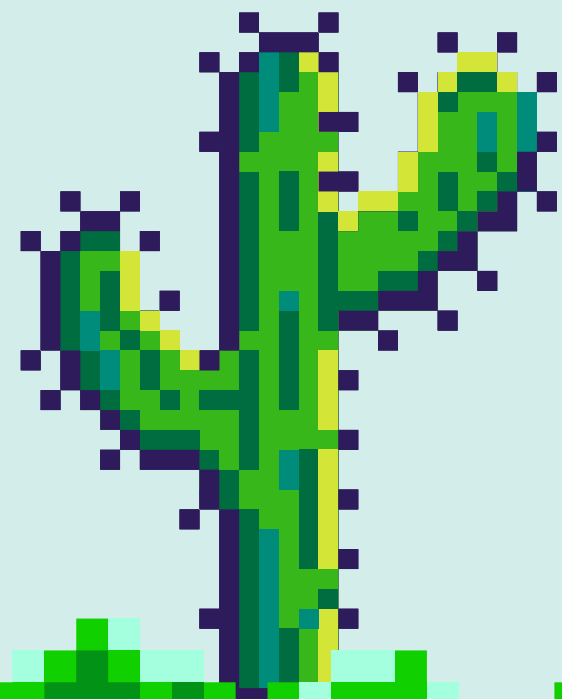
HERRAMIENTAS PARA EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS





INTRODUCCIÓN

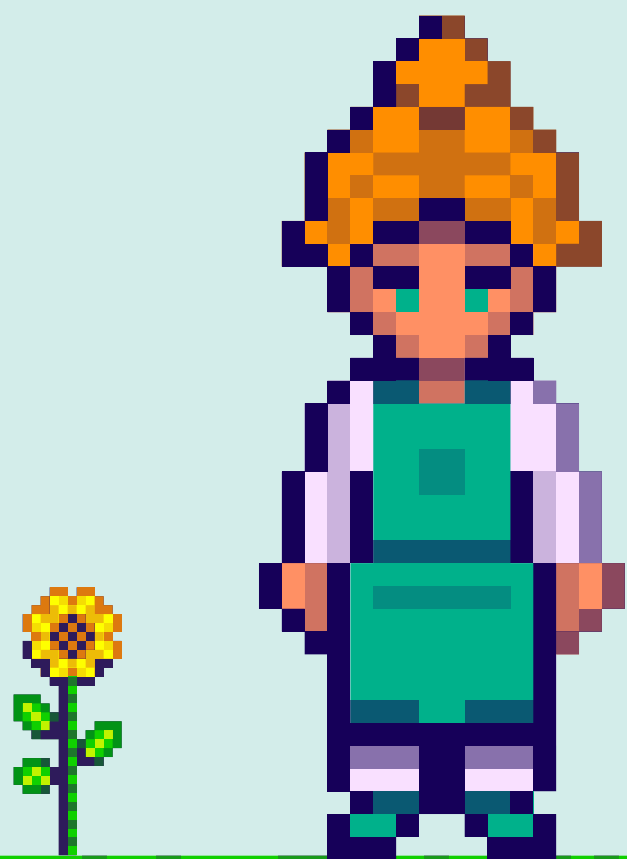
Hoy en día la industria de los videojuegos ha proliferado en todos los rincones del mundo ya que el uso de estos va en aumento.





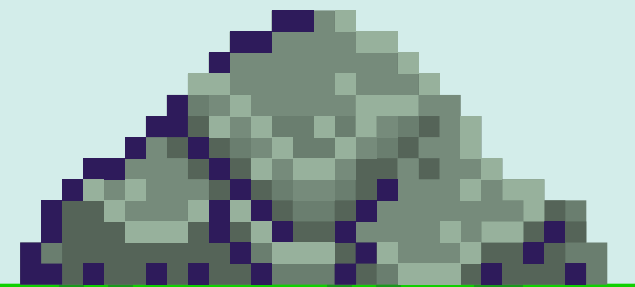
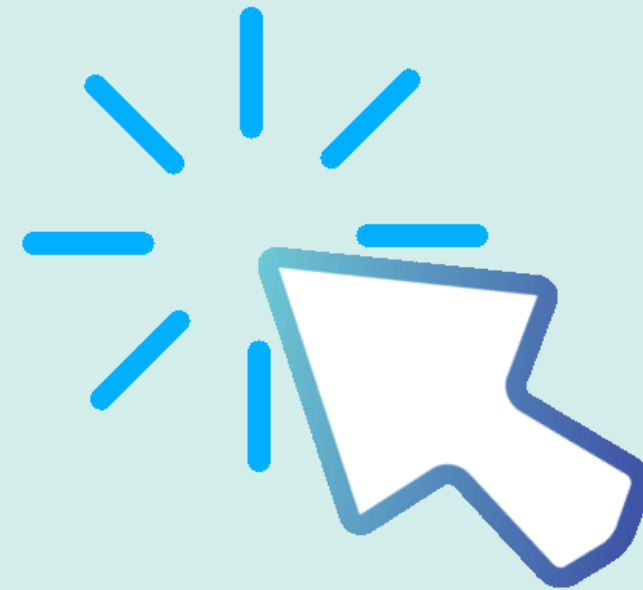
GDEVELOP

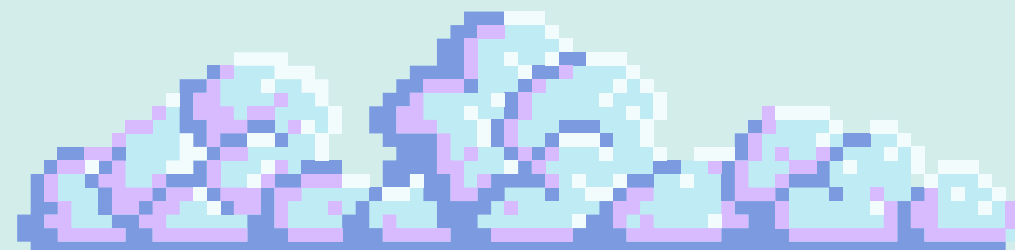
GDevelop es un motor de videojuego de código abierto y multiplataforma desarrollado por Florian Rival. Este motor está enfocado en el desarrollo de videojuegos 2D.



CARACTERISTICAS

El objetivo principal de este motor es que pueda ser utilizado tanto por profesionales, así como por usuarios novatos, empleado un sistema de "Arrastrar y soltar", permitiendo al usuario programar acciones y eventos sin necesidad de poseer conocimientos de programación



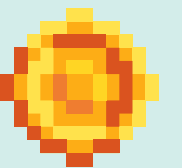
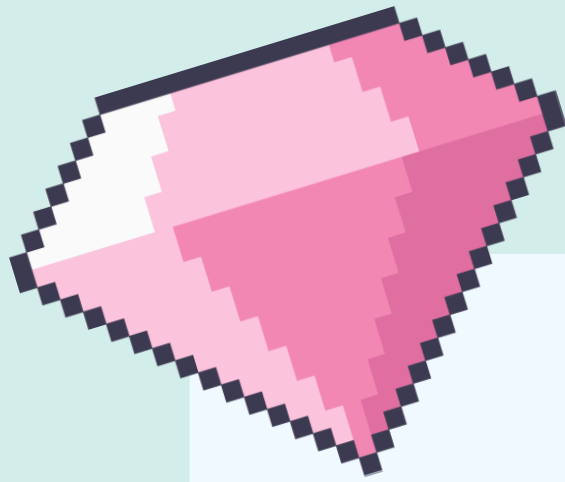


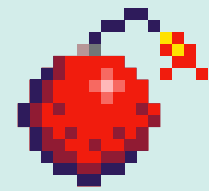
EJEMPLO



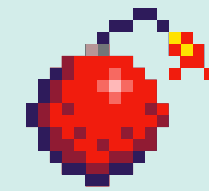
PROS

- Es el mejor motor para videojuegos 2D para estudiantes o para quienes apenas se están iniciando en este rubro.
- Su interfaz es muy “user-friendly”. Esto ayuda a que el inicio del desarrollo sea más fácil
- Es muy permisivo a la hora de hacer ediciones dentro del juego.
- Tiene una de las velocidades de desarrollo más rápidas del mercado

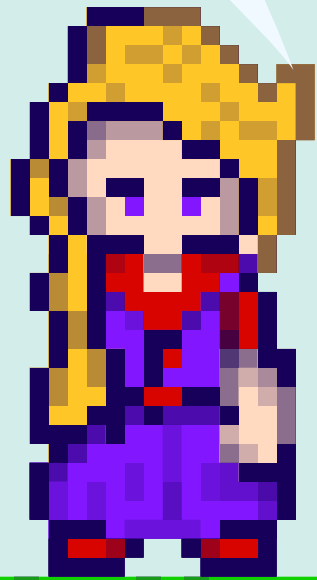
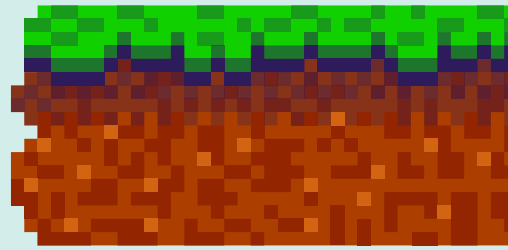
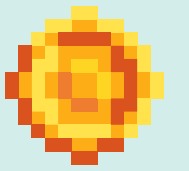


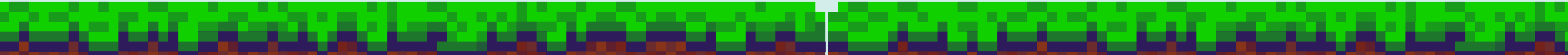


CONTRAS



- No puedes implementar modelos 3D
- No tiene una documentación muy elaborada por lo cual el desarrollador debe de buscar ayuda en foros o paginas externas
- Se debe de tener un poco de experiencia en algoritmia para poder llevar una buena secuencia de eventos y comportamientos
- No es muy bueno para hacer videojuegos 2D MUY complejos (Por ejemplo, Bloodstained ritual of night o Hollow knight)



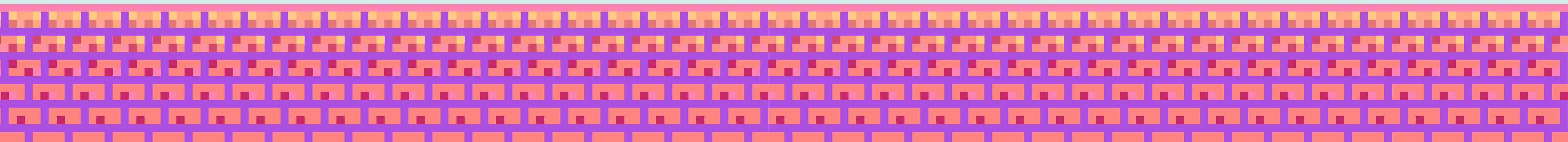
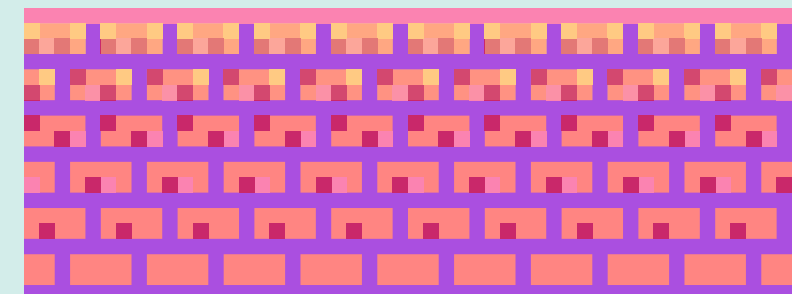
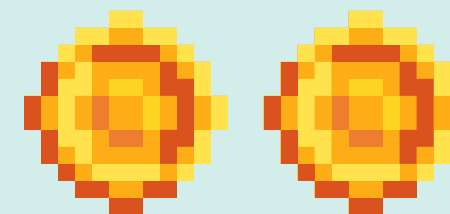
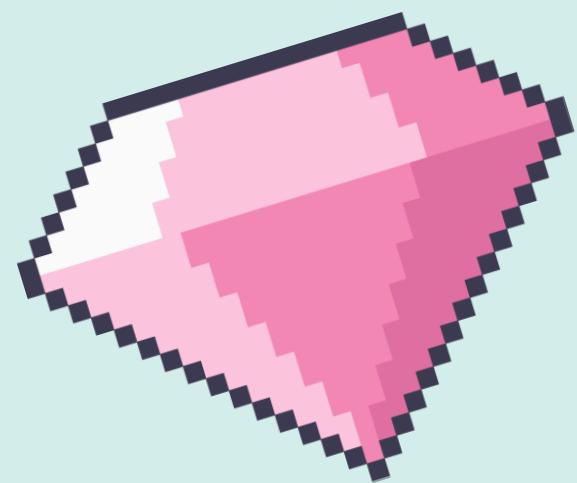


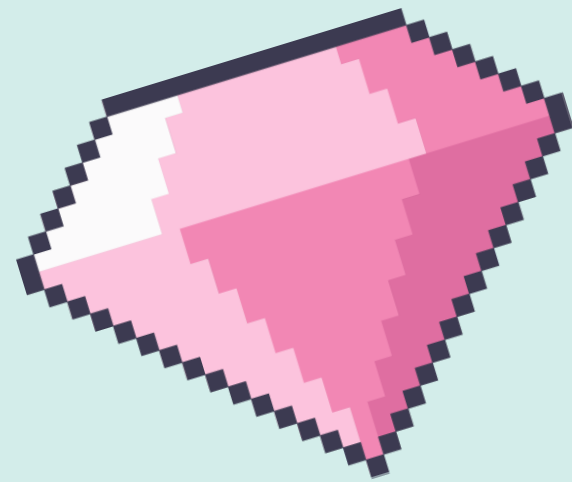




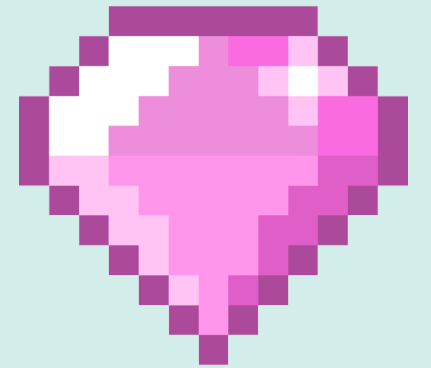
GODOT

Godot es un motor de videojuegos 2D y 3D multiplataforma, libre y de código abierto, publicado bajo la Licencia MIT y desarrollado por la comunidad de Godot.



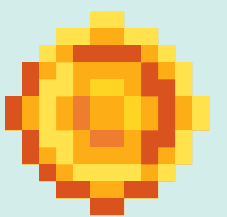
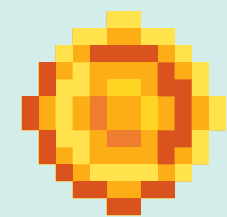


CARACTERÍSTICAS



El motor gráfico usa OpenGL ES 3.0 y 2.0 para todas las plataformas soportadas, y está prevista una mejora al backend de Vulkan.

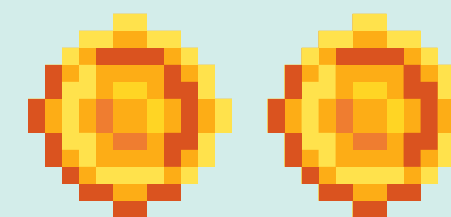
Godot soporta múltiples plataformas. Los desarrolladores tienen la posibilidad de exportar sus proyectos a dispositivos móviles, web, PC, y consolas.



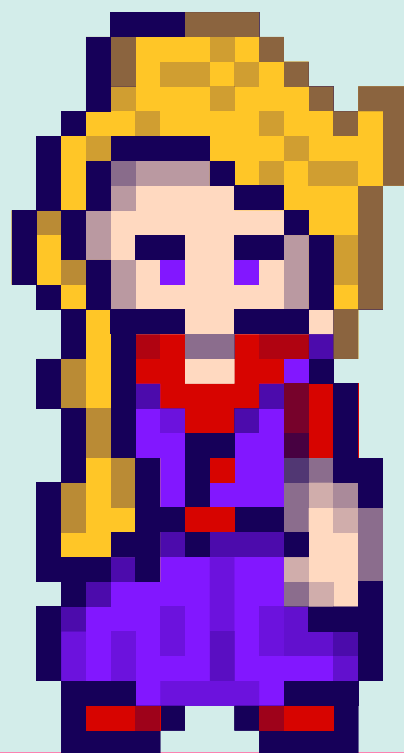


LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN

Godot posee soporte para varios lenguajes de programación que pueden emplearse para el desarrollo de videojuegos, tales como GDScript.

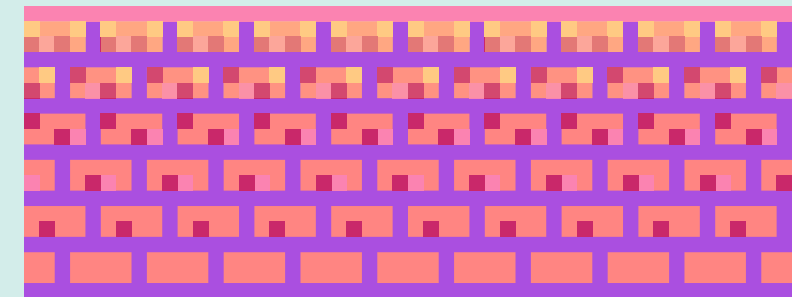


También se ha añadido soporte oficial para C++, C#, y VisualScript, mientras que la comunidad mantiene soporte para otros lenguajes como Rust, Nim, JavaScript, Lua, D, Haskell y Clojure.

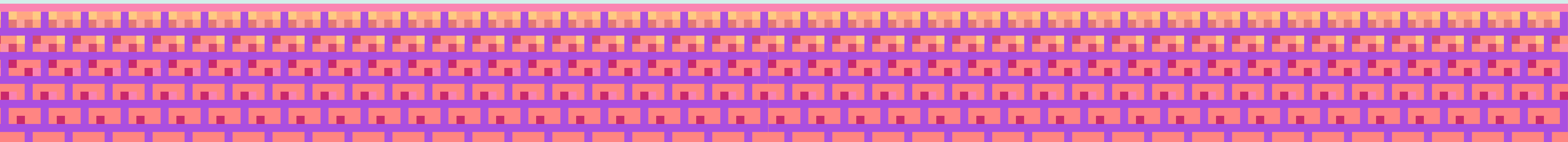
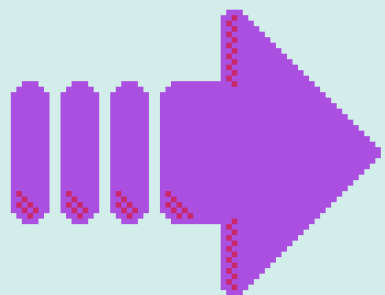


EJEMPLO

BRAVE BRAN



AVANZA AL
SIGUIENTE NIVEL





UNITY

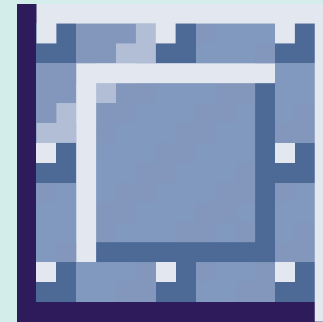
Unity es un motor de videojuego
multiplataforma creado por Unity Technologies.

Unity está disponible como plataforma de
desarrollo para Microsoft Windows, Mac OS,
Linux.



CARACTERISTICAS

El motor gráfico utiliza OpenGL
(en Windows, Mac y Linux),
Direct3D (solo en Windows),
OpenGL ES (en Android y iOS), e
interfaces propietarias (Wii).



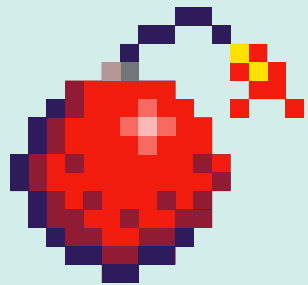
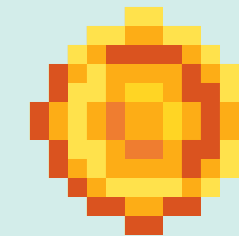
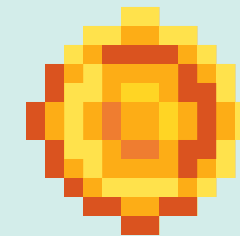
Unity puede usarse junto con
Blender, 3ds Max, Maya,
Softimage, Modo, ZBrush, Cinema
4D, Cheetah3D, Adobe Photoshop,
Adobe Fireworks y Allegorithmic
Substance.



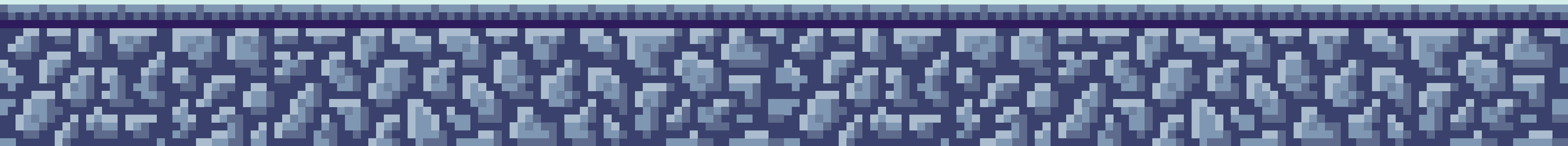


LICENCIAS

Unity tecnologías ofrece la licencia pro y plus como una suscripción



Las licencias educativas son proporcionados por Studica con la estipulación de que es para la compra y uso de las escuelas, exclusivamente para la educación.

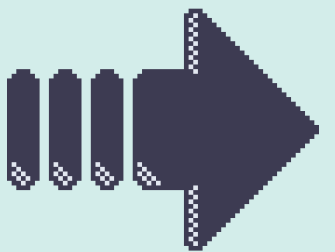


EJEMPLO

Fallback



AVANZA AL
SIGUIENTE NIVEL



REFERENCIAS



1

Rentables, A. (s. f.). ▷ 7 Herramientas de Análisis de Aplicaciones Móviles para POTENCIAR el App Marketing! – Apps Rentables. <https://appsrentables.com/herramientas-analisis-aplicaciones-moviles/>



2

Yahoo maakt deel uit van de Yahoo-merkenfamilie. (s. f.). <https://developer.yahoo.com/flurry/docs/?guccounter=1>



3

Comprehensive and secure product analytics | Countly. (s. f.). <https://countly.com>



4

Free and Easy Game-Making App | GDevelop. (s. f.). <https://gdevelop.io>



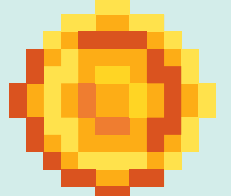
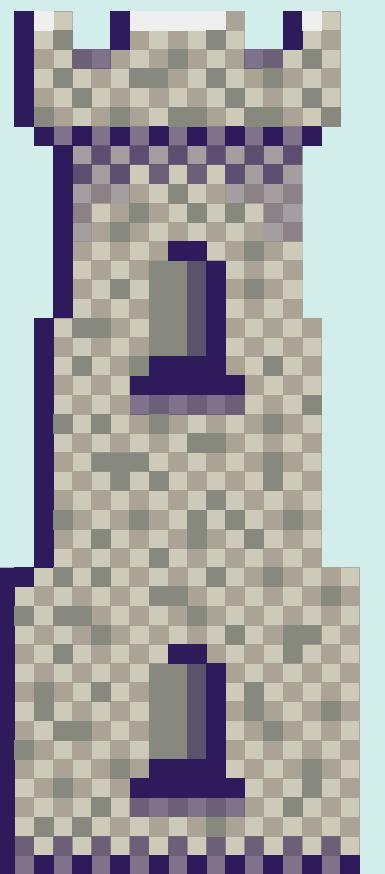
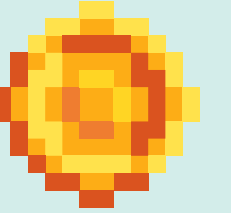
5

Unity (motor de videojuego) – Wikipedia, la enciclopedia libre

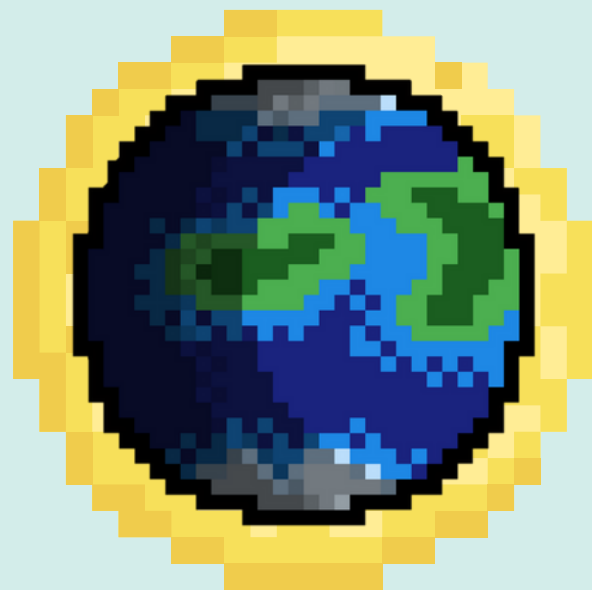


6

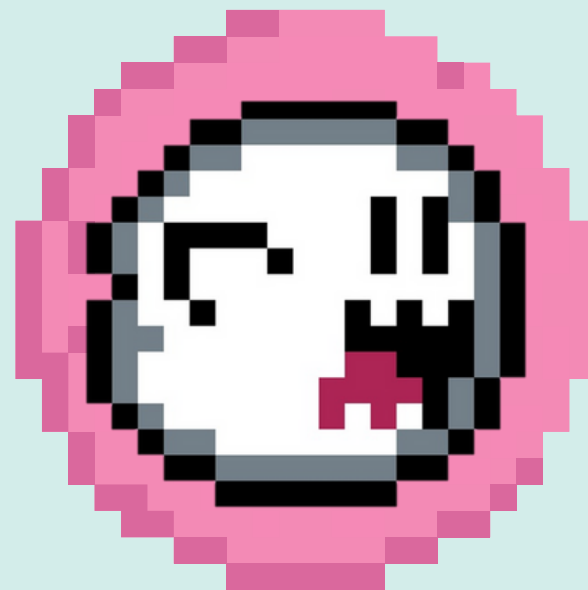
Godot – Wikipedia, la enciclopedia libre



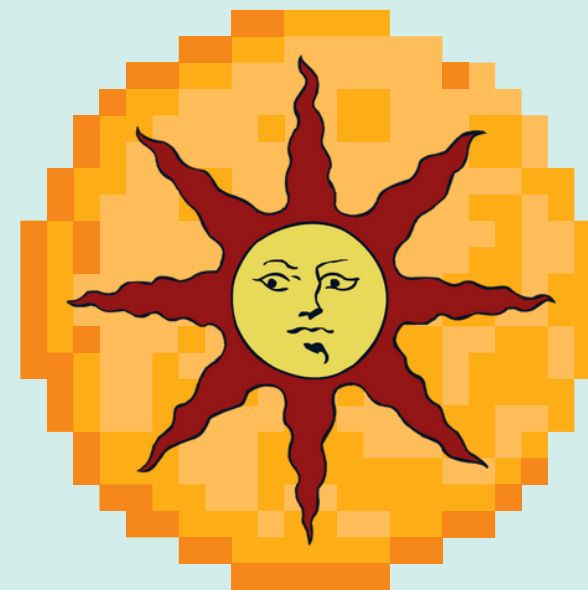
CREADORES DEL JUEGO



ALFREDO ISSAC
RAMÍREZ
GONZÁLEZ



BRANDON
AGUILERA
HERNÁNDEZ



RICARDO
MARTÍNEZ OLIVO

