



Universidad Autónoma de Baja California
Facultad de Ingeniería
Coordinación de Ingeniería en Computación

Materia Desarrollo de Videojuegos Etapa Disciplinaria

Área de conocimiento Ingeniería Aplicada

Competencia:

Diseñar e implementar juegos de cómputo utilizando herramientas de programación para la aplicación en diferentes plataformas.

Evidencia del Desempeño:

Diseño e implementación de un juego de cómputo.

Carga Académica							
Clave	HC	HL	HT	HPC	HE	CR	Requisito
	2				2	4	

Contenido Temático:

Tema 1. Introducción

- 1.1. Juegos Computacionales
- 1.2. Perspectivas
- 1.3. Plataformas
- 1.4 Géneros
- 1.5 Tipos de juegos

Tema 2. Proceso de desarrollo de juegos

Tema 3. Técnicas de programación de juegos

Tema 4. Industria de los juegos

- 4.1 Aspectos sociales de los juegos
- 4.2 Aspectos comerciales de los juegos

Tema 5. Aplicaciones

Bibliografía:

- Daniel Sanchez-Crespo Dalmau. "Core Techniques and Algorithms in Game Programming". New Riders Games
- Andrew Davison. "Killer Game Programming in Java" O'Reilly Editorial 2005
- Andrew Davison. "Pro Java 6 3D Game Development" The Experts Voice Apress Editorial 2008