

Programa del curso

Nombre del curso: Introduccion al Desarrollo de Videojuegos
Course Name: Introduction to Video Game Development
Créditos: 2
Profesor: Pablo Figueroa
Versión PDF [Click Aquí](#)

Descripción

Este es un curso electivo que usa los conocimientos adquiridos durante los primeros semestres para introducir las particularidades del desarrollo profesional de videojuegos. El curso plantea los siguientes objetivos:

- Diferenciar las características del desarrollo de videojuegos y el desarrollo formal de software desde el punto de vista de requisitos de calidad, arquitectura, roles y metodologías.
- Aplicar los fundamentos de la creación de videojuegos desde un punto de vista de arquitectura con el enfoque de diseño orientado a datos en un proyecto de desarrollo de videojuego.
- Aplicar patrones de videojuegos como gameloop, ECS, command, service locator y scenegraph, entre otros.

Tecnologías principales:

Python, PyGame, Esper, github, una herramienta de planeación de proyectos como Jira o Trello.

En este curso aprenderás a:

- Cómo los conceptos de ingeniería de software aplican y se adaptan al desarrollo de videojuegos.
- Cómo desarrollar un videojuego pequeño en un ambiente basado en Python, usando los patrones de desarrollo más usados actualmente.
- Cómo es el proceso industrial de desarrollo de videojuegos.

Metodología del curso

El curso revisa por medio de videos y lecturas los principales patrones de arquitectura y de diseño que aplican al desarrollo de videojuegos actual. Mediante ejercicios individuales y semanales de desarrollo y dos proyectos grupales de mayor envergadura se practican y evalúan los temas vistos en el curso. Usamos el ambiente de desarrollo PyGame, el cual permite desarrollar videojuegos desde el lenguaje de programación

Python.