



**Curso Virtual**

# **FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN DE VIDEOJUEGOS**

## OBJETIVO DEL CURSO.

Desarrollar habilidades para diseñar prototipos de un videojuego y/o experiencia virtual a nivel profesional desde su concepto hasta su producción final, mediante el uso del lenguaje y de las características de la comunicación en medios interactivos.

Horas de aprendizaje: **56**

## CONTENIDO DEL CURSO.

### Temas Principales

1. Generalidades sobre la evolución, importancia y aplicaciones de los videojuegos en la sociedad
2. El motor de videojuegos
3. Fundamentos de diseño de videojuegos
4. Administración del videojuego

### Temas secundarios o subtemas

1.1. Generalidades sobre la evolución, importancia y aplicaciones de los videojuegos en la sociedad

1.2. Aspectos básicos que componen los videojuegos, su tecnología y avance actual

2.1. Sistema Operativo, Hardware y Drives

2.2. Capa independiente de plataforma

2.3. Subsistemas

2.4. Gestor de recursos

2.5. Motores de Rendering

2.6. Motor de Física

2.7. Interfaz de usuario

2.8. Networking

2.9. Sistemas de audio

3.1. Introducción al diseño de los videojuegos

3.2. Patrones de creación

3.3. Patrones estructurales

3.4. Patrones de comportamiento

4.1. El bucle de juego

4.2. Gestión básica de recursos

4.3. El sistema de archivos

4.4. Importador de datos de intercambio

Este curso se encuentra avalado por la Subsecretaría de Cualificaciones Profesionales.

Ministerio  
del Trabajo



República  
del Ecuador



Juntos  
lo logramos

**MAÑANA ES  
LO QUE HACES HOY**



**[online.udla.edu.ec](http://online.udla.edu.ec)**  
[admision@udlaonline.edu.ec](mailto:admision@udlaonline.edu.ec)