

CARRERA OFICIAL EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

Asignatura:

Tecnología del Videojuego

Curso: 1º CURSO

Créditos ECTS: 6 ECTS

DESCRIPCIÓN:

Para el empleo en cualquier papel en la industria de los juegos de ordenador, se requiere buen conocimiento técnico, con el conocimiento de las diversas plataformas y tecnologías de juego. Con el fin de comunicarse de manera efectiva con otros, llegados a la industria de los juegos, deben ser capaces de comprender el lenguaje técnico utilizado para describir los elementos de los sistemas de juego y ser capaz de reconocer las limitaciones inherentes a la elección de la plataforma de destino elegido para cualquier título del juego. Para evitar hacer demandas imposibles de la plataforma especificada, todos los que trabajan en la industria deben ser conscientes de la función y el propósito de cada componente del juego interactivo y sistema.

OBJETIVOS:

- Entender tipos de plataforma de juegos de ordenador.
- Comprender tecnologías de hardware de las plataformas de juegos de ordenador.
- Comprender las tecnologías de software de plataformas de juegos de ordenador.
- Ser capaz de conectar dispositivos y plataformas de juegos de ordenador.

¿QUÉ VAS A APRENDER?

