EDITORIAL
UNIVERSIDAD
DE GUADALAJARA

Introducción al desarrollo de videojuegos con GODOT

Cómo iniciar en el desarrollo con videojuegos multiplataforma paso a paso de NULL a 0

Autores

Adriana Peña Pérez Negrón, José Luis David Bonilla Carranza, Luis Felipe Muñoz Mendoza, Marco Antonio Pérez Cisneros

Sinopsis

En este libro aprenderás conceptos clave y bases sobre el uso del motor Godot para el desarrollo de videojuegos multiplataforma al mismo paso que lo fui aprendiendo yo. El propósito de este libro no es el de convertirte en un experto desarrollador de videojuegos según termines de leer, sino el de mostrar los conceptos y herramientas básicas para el uso de la interfaz de Godot con el fin de proporcionar los conocimientos necesarios para desenvolverte con mayor fluidez en este entorno.



Sobre el autor

Adriana Peña Pérez Negrón

Recibió el grado de Doctora en Ingeniería de la Informática por la Universidad Politécnica de Madrid, haciendo una estancia de investigación en el Centro de Realidad Virtual de la Universidad de Salford del Reino Unido para obtener la mención de “Doctor Europeo”.



Impreso

Año de publicación: 2023

Presentación: Libro no cosido / encuadernación arráfica (Libro)

Tamaño: 23 x 16 x 0.9 cm

Número absoluto de páginas: 164 Páginas

ISBN13: 9788419548856

$650 MXN

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen

Su interés está en el área de la realidad virtual multiusuario, particularmente la interacción entre usuarios.



José Luis David Bonilla Carranza

Académico e investigador mexicano especializado en tecnologías de la información y la computación, afiliado a la Universidad de Guadalajara (UdeG).



Luis Felipe Muñoz Mendoza



Marco Antonio Pérez Cisneros

Doctor por la Universidad de Manchester, Reino Unido, con especialidad en Ingeniería de Control y Robótica. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores nivel III, y miembro del cuerpo académico consolidado UDG-504 de Robótica, Visión Computacional y Control Automático. Sus líneas de investigación son sistemas de control inteligente, sistemas evolutivos y visión computacional. Es coautor de más de 130 publicaciones en revistas científicas y 7 libros de texto. Actualmente es el Rector del Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías de la Universidad de Guadalajara, Senior Member de la IEEE y miembro regular de la Academia Mexicana de Ciencias. Funge como Editor Asociado de IEEE Letters.



Palabras clave

Lenguajes de programación; Videojuegos; 2d; 3d; Godot engine; Desarrollo de videojuegos; Programación de videojuegos; Diseño de jeugos

2026 © Sistema Integrado de Metadata Estandarizada desarrollado por Hipertexto - Netizen