

## Recursos de apoyo

Se ofrecen recursos académicos que serán la base de información que podrán utilizar como referencia. Cabe destacar que nuestra universidad ofrece su biblioteca para ser utilizada por cualquiera de los participantes en las competencias, para lo cual deberá escribir a la dirección de correo especificada en la página web, de manera de gestionar su utilización.

### *Documentación sugerida*

Dado que la competencia se centra en el desarrollo de videojuegos, lo más importante es el manejo del motor de desarrollo, sugerimos los siguientes de acuerdo a los conocimientos y capacidades de los participantes:

- <https://unity3d.com/es/learn/tutorials>
- [https://scratch.mit.edu/starter\\_projects/](https://scratch.mit.edu/starter_projects/)
- <https://www.scirra.com/tutorials/top>

Para el arte visual:

- <http://www.gimp.org/es/modules/downloadse/>

Para el arte sonoro:

- Algún sampler que permita generar música o sonidos.
- <https://audacity.es/>

Para presentación y dinámica de equipo:

- Clases de teatro, oratoria, presentaciones frente al curso.
- Educación física y deportes de conjunto, presentaciones grupales.