

Aprovechamiento de recursos y software libre con estudiantes de grado para la creación de proyectos de producción de videojuegos

Autoría: M^a del Carmen Gertrudis Casado
y Juan Romero-Luis

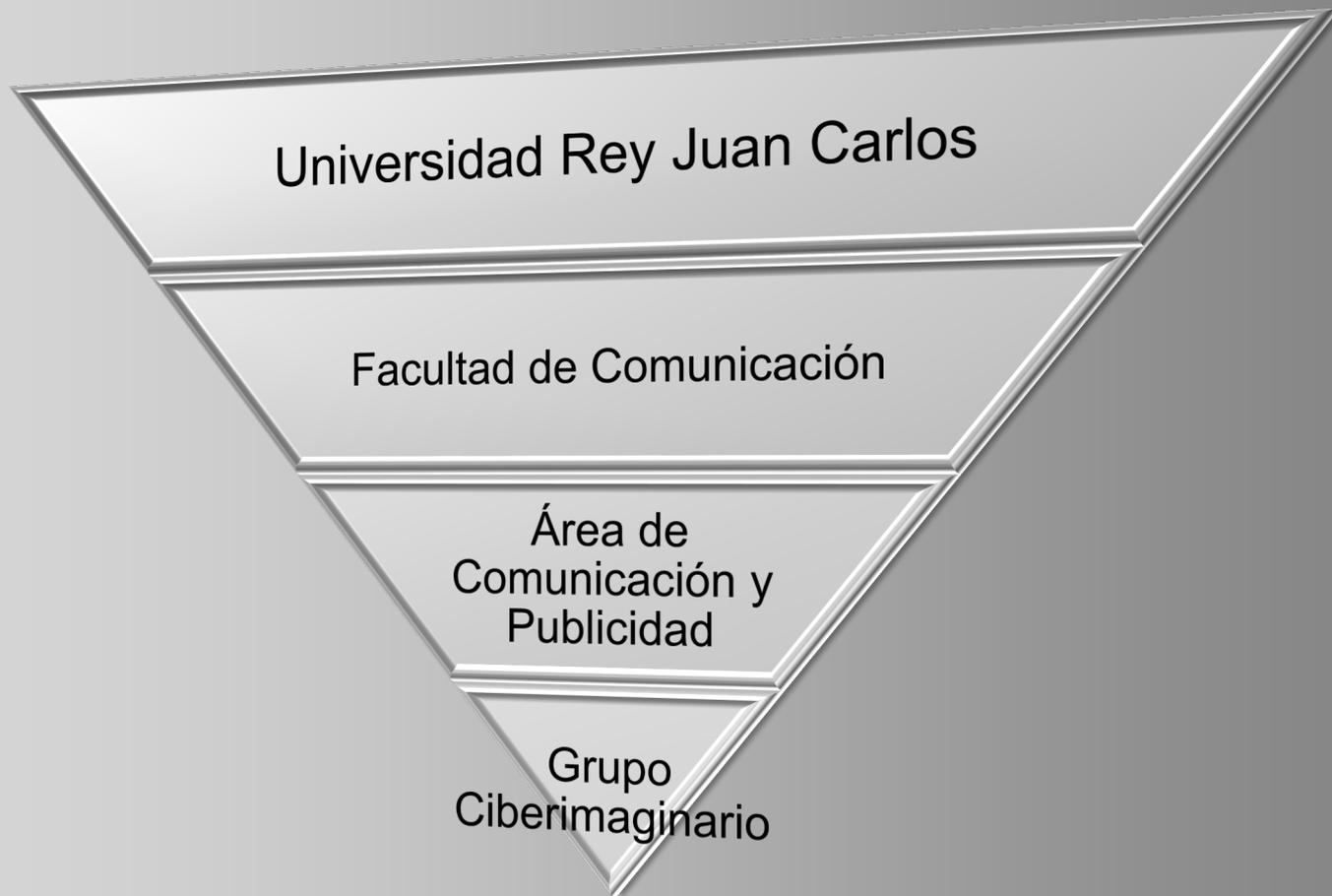
Presenta: M^a del Carmen Gertrudis Casado



I Jornadas de Cultura Libre
Universidad Rey Juan Carlos
Fuenlabrada, 30 de marzo de 2022

<https://ofilibre.gitlab.io/blog/jornadas-cultura-libre/>

¿De dónde venimos?



Introducción I

*¿Qué venimos a
presentar?*

Experiencia: Asignatura
de Imagen Sintética y
Videojuegos



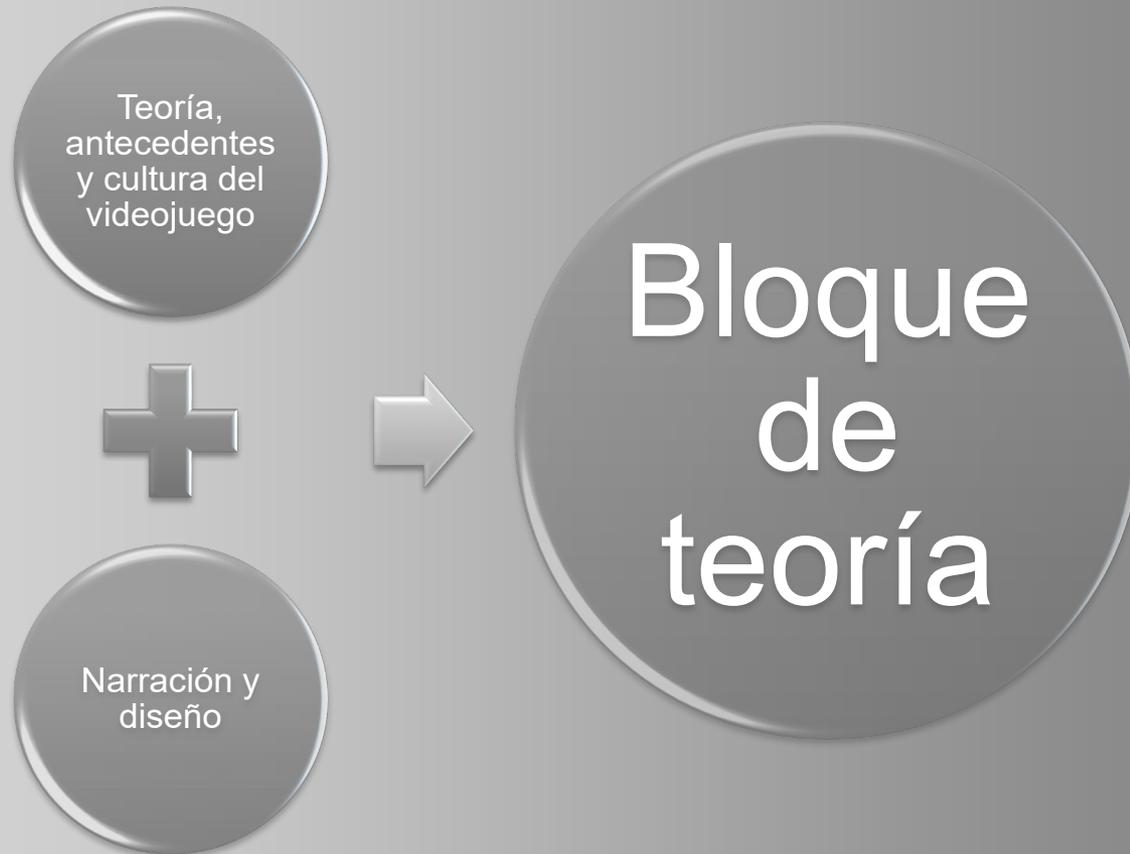
Introducción II



La asignatura I



La asignatura II



La asignatura III



Objetivos y competencias

del bloque de prácticas



Uso del software libre para el desarrollo I



Uso del software libre para el desarrollo II



Uso de recursos libres

en los proyectos I



Uso de recursos libres

en los proyectos II



Uso de recursos libres

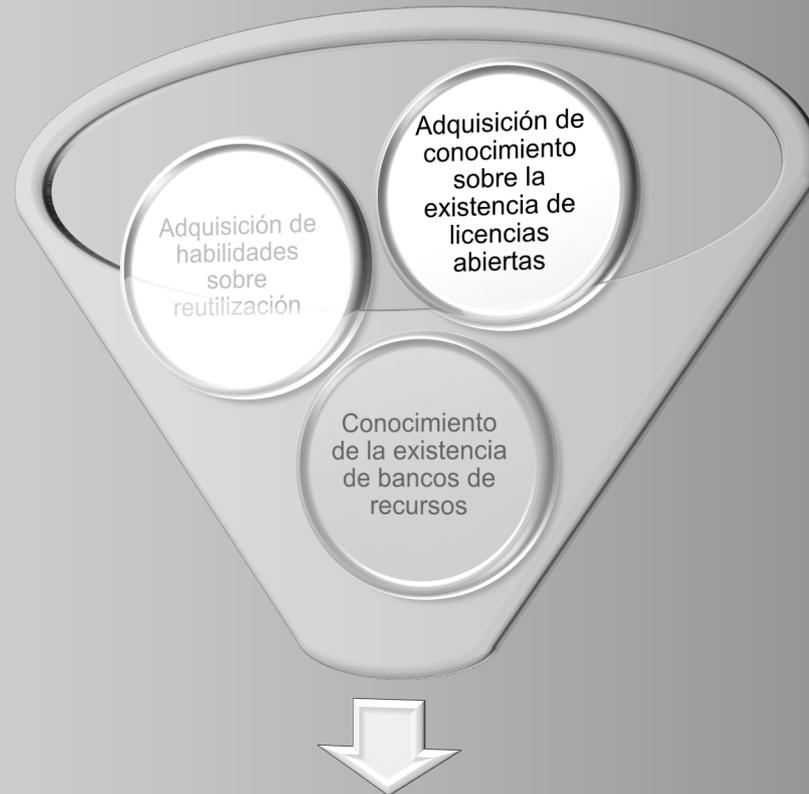
en los proyectos III



Competencias adquiridas I



Competencias adquiridas II



Competencias adquiridas en relación a las licencias abiertas



Conclusiones

Los estudiantes han adquirido competencias sobre el uso y la reutilización de recursos abiertos y software libre

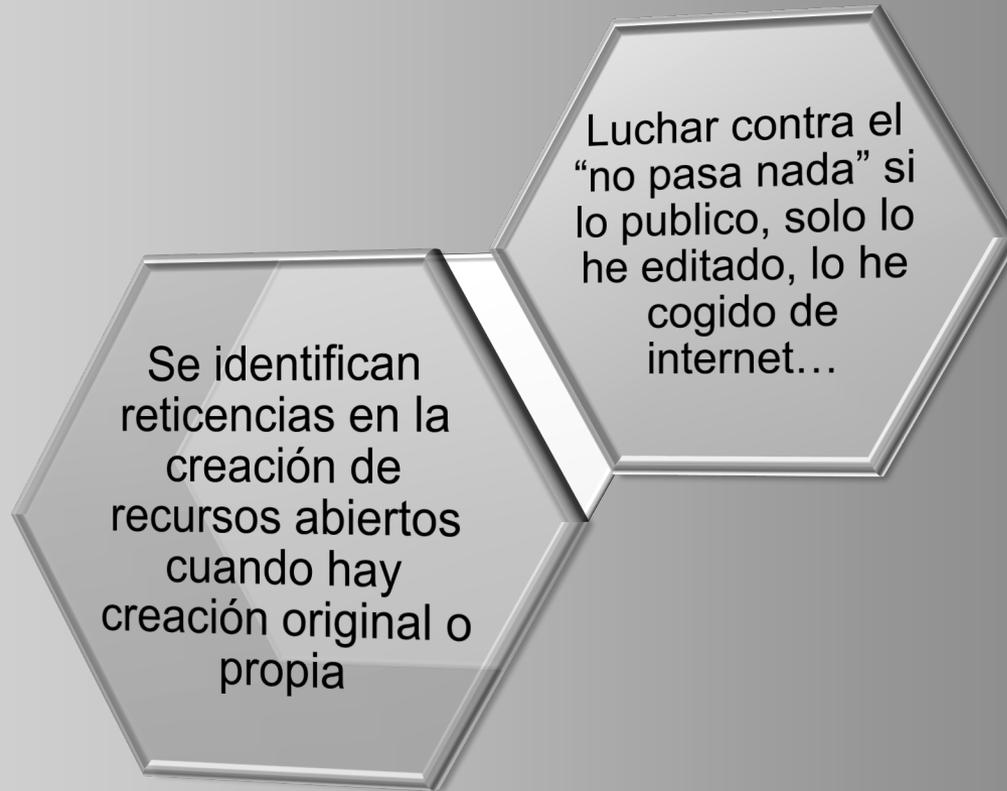


Peeeeeeero...

**todavía hay
un reto...**



El reto



Gracias

M^a del Carmen Gertrudis Casado
Y
Juan Romero-Luis



Licencia y créditos

- Ilustración “Bombilla abierta”, José Luis Rubio Tamayo
Licencia: Creative Commons Reconocimiento 4.0 Intl.
<https://ofilibre.gitlab.io/images/blog/jornada-cultura-libre/bombilla.png>



Copyright 2022

Algunos derechos reservados

Esta presentación se distribuye bajo la licencia
“Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional”
de Creative Commons, disponible en

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.es>