



## GLOSARIO DE TÉRMINOS

### **ESTÁNDAR DE COMPETENCIAS PROFESIONALES: Elaborar la programación de sistemas interactivos 2D y 3D**

**Código: ECP2732\_3**

**NIVEL: 3**



**Control de acceso:** Forma de limitar el acceso a un sistema o a recursos físicos o virtuales. En seguridad informática, es el proceso mediante el cual los usuarios obtienen acceso y ciertos privilegios a los sistemas, recursos o información. En el contexto de los sistemas de seguridad físicos, el control de acceso lo constituyen son los mecanismos y dispositivos que permiten autorizar o denegar el acceso físicamente a personas o vehículos a un recinto.

**Entorno de desarrollo integrado:** (IDE, "Integrated Development Environment"). Conjunto de procedimientos y herramientas que se utilizan para desarrollar un código fuente o programa. herramienta de desarrollo de software utilizado para escribir, generar, probar y depurar un programa.

**Escena:** Cada uno de los estados distintos del programa que muestran información y contenido diferente en la pantalla. El juego transita entre escenas y se habilitan maneras para que el usuario vaya de una escena a la siguiente. Ejemplos de escenas pueden ser un menú introductorio, el mapa del juego, un menú de objetos, una pantalla de puntuaciones, etc.

**Evento:** Notificación automática que ha habido algún tipo de acción y que suele disparar una acción o conjunto de acciones que, a su vez, pueden dar como resultado un evento en particular o una serie de eventos.

**Game Design Document:** (GDD. Anglicismo. En español, documento de diseño del juego). Documento de diseño de software que sirve como base para construir un juego. Ayuda a determinar el alcance del producto y fija la dirección general del proyecto.

**Inteligencia Artificial:** Habilidad de una máquina de presentar las mismas capacidades que los seres humanos, como el razonamiento, el aprendizaje, la creatividad y la capacidad de planear.

**Mapeado:** Representación del mapa de un videojuego. El mapa es toda la zona visible en un videojuego, pero también aquella no accesible que todavía está por descubrir. El mapeado en los videojuegos sirve para construir el entorno del videojuego, el conjunto de ambientes por donde transcurre la narrativa. Determina cómo se moverán los personajes en el juego, ya sea de manera horizontal o vertical y también cómo se sucederán las misiones, oleadas o tácticas.

**Motor de videojuegos:** Término que hace referencia a una serie de librerías de programación que permiten el diseño, la creación y la representación de un videojuego. Tiene capacidades gráficas, ya que son las encargadas de mostrar las imágenes 2D y 3D en pantalla, así como posibilidad de calcular o facilitar algunos aspectos como los polígonos, la iluminación, las texturas, entre otros.

**Raycast:** (Anglicismo). Función de física que proyecta un rayo en una escena retornando un valor booleano si el objetivo es alcanzado satisfactoriamente. Cuando sucede, la información acerca del éxito, tal como la distancia o la posición, entre otros, puede ser almacenada en una variable "Raycast hit" para su posterior uso.



**Realidad aumentada:** (AR). Término que se usa para describir al conjunto de tecnologías que permiten que un usuario visualice parte del mundo real a través de un dispositivo tecnológico con información gráfica añadida por este.

**Realidad extendida:** (XR. Del inglés extended reality). Término paraguas que aúna una serie de tecnologías que conocemos como inmersivas. Engloba la realidad virtual, la realidad aumentada y la mixta, pero también comprende conceptos que existen entre estas realidades (como el vídeo 360), que las relacionan o las complementan y todo aquello que surja de sus avances e innovaciones.

**Realidad virtual:** (VR). Entorno de escenas y objetos simulados de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática, que crea en el usuario la sensación de estar inmerso en él.

**Script:** (Anglicismo). Fragmento de código escrito en un documento o archivo de texto en un lenguaje de programación y que contienen instrucciones para realizar acciones o añadir funciones dentro de una página web o de otros productos o sistemas informáticos.

**Servidor:** Máquina física integrada en una red informática en la que, además del sistema operativo, opera uno o varios servicios "software" que se ofrecen a otros equipos denominados clientes que pueden estar conectados a nivel local o a través de una red externa. El tipo de servicio depende del tipo de "software" del servidor. La base de la comunicación es el modelo cliente-servidor y, en lo que concierne al intercambio de datos, entran en acción los protocolos de transmisión específicos del servicio.

**Sprite:** (Anglicismo. En español, literalmente duende). Una clase de mapas de bits que se crean en la pantalla de un ordenador a partir de un dibujo inicial utilizando un hardware gráfico especial (sin necesitar cálculos adicionales de la CPU del ordenador). En el ámbito de los videojuegos, conjunto de imágenes que representa un personaje u objeto (o una parte de ellos) de manera gráfica y que se utiliza para poder crear cualquier efecto de movimiento o para cambiar su estado o posición en la escena.

**Storyboard:** (Anglicismo. En español, guion gráfico). Conjunto de imágenes que forman una guía visual mediante la cual se pueden previsualizar las escenas que van a generarse. Gracias a él puede hacerse una idea general de lo que se mostrará en la pantalla.

**Visión artificial:** También conocida como visión por computadora o visión técnica, es una disciplina científica que incluye métodos para adquirir, procesar, analizar y comprender las imágenes del mundo real con el fin de producir información numérica o simbólica para que puedan ser tratados por un ordenador.