



Florida

Grup Educatiu

Listado de libros y otros documentos con contenidos digitales del área de TICs y Videojuegos

CRAI-Biblioteca de Florida

Fecha de última actualización 25/11/2024

bibliote@florida-uni.es


Índice de este documento







1. Introducción	2
2. Listado de libros y otros documentos con contenidos digitales ...	3
3. Otros recursos de interés	7

1. Introducción

Hemos elaborado este índice de libros y otros documentos que podéis leer en formato digital a través de [Sophia, el catálogo de la biblioteca](#). Al acceder a la ficha completa tendréis más información catalográfica, así como notas de su contenido.

Una vez dentro de la ficha del registro, podréis acceder al documento electrónico, mediante el icono de “Contenido digital”.

	Material	Especializado - inglés
	Título	Beginner's Guide to Visual Effects [Recurso electrónico] : The rookies. Issue 1 / Editor: Andrew McDonald; Contributor: Sabrina Scalfari.
	Publicación	[S.l.] : The Rookies, [2023].
	Desc. física	18 p.
	Materias	1. industria audiovisual ⓘ 2. creatividad ⓘ 3. animación ⓘ 4. modelado ⓘ 5. diseño asistido por ordenador ⓘ 6. juego electrónico ⓘ
	Ent. sec	I. McDonald, Andrew (ed.) ⓘ II. Scalfari, Sabrina (co.) ⓘ
	Link del título	https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=319677
	Recomendado para	Grado en diseño y desarrollo de videojuegos y experiencias interactivas (GDVEI): 3º (Efectos especiales virtuales).

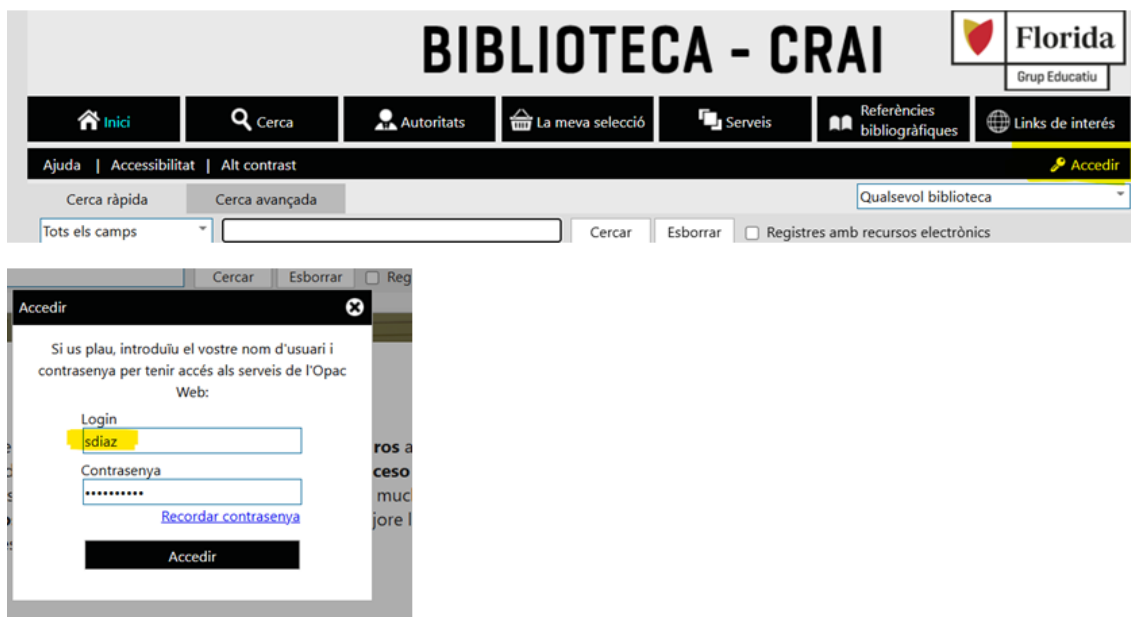
 Seleccionar
 Guardar favoritos
 Contenido digital
 Referencia
 Reservar
 Adquisición

En algunos veréis algún comentario con instrucciones sobre cómo acceder, por ejemplo que se haga desde la web de la editorial.

De todas formas, si tenéis cualquier problema no dudéis en preguntarnos a: bibliote@florida-uni.es.

Los hemos agrupado en ámbitos o temáticas preferentes para facilitaros su consulta rápida, aunque como hay veces que los temas que tratan son transversales y muy diversos, os aconsejamos que miréis también las que no sean de vuestra área.

Recordad que para acceder el contenido digital os pedirá que pongáis vuestras claves, y que estas son las mismas que utilizáis en el resto de servicios de Florida. El usuario no es el correo. Ejemplo: sdiaz



2. Listado de libros y otros documentos con contenidos digitales

Si quieres acceder a todos los libros filtrados puedes acceder directamente desde aquí:

https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_levantamento=1913

Pero a continuación te los listamos todos con el enlace a su ficha, por si te es más fácil ojearlos y cribarlos.

- ✓ (2014). Manual profesional de tipografía editorial. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285838
- ✓ (2023). Beginner's Guide to Visual Effects : The rookies. Issue I. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=319677
- ✓ 3dtotal Publishing (2019). Character Design Quarterly. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=301287
- ✓ 3dtotal Publishing (2021). Character Design Quarterly. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=301288
- ✓ Aharonov, Jessica (s.d). Psicología tipográfica. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285841
- ✓ Asociación española de empresas productoras y desarrolladoras de videojuegos y software de entrenamiento(s.d.). Libro blanco del desarrollo español de los videojuegos. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286245

- ✓ Barr, Pippin(s.d.). Jolasean : el videojuego en la cultura contemporánea. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286187
- ✓ Bordignon, Fernando (2020). Computación física : el trabajo con objetos digitales interactivos en el aula. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=306652
- ✓ Bunge, Maia (s.d). Pautas para la creación de la identidad de las revistas de diseño. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285844
- ✓ Bussarakampakom, Chokeanand (2012). El diseño : 7 versiones transversales. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286085
- ✓ Calderón Gómez, Daniel (2022). Consumir, crear, jugar : panorámica del ocio digital de la juventud. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=319460
- ✓ Carpintero, Carlos (2009). Dictadura del diseño : notas para estudiantes molestos. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286086
- ✓ Chazalet, Sébastien (2016). Python 3 : Los fundamentos del lenguaje. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=272185
- ✓ D'Angelo, Barbara J. (2016). Information Literacy : Research and Collaboration Across Disciplines. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=287252
- ✓ Fishel, Cathy (2016). Manual del diseñador free-lance : no empieces a trabajar sin él. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285840
- ✓ Fundación Telefónica (2017). eSports, de la pantalla a los estadios. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=292237
- ✓ García Abad, Aitor (2009). El estilo suizo y la tipografía en sus carteles : Catálogo de exposición. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285837
- ✓ González Morcillo, Carlos(s.d.). Programación gráfica. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286195
- ✓ González Morcillo, Carlos(s.d.). Programación gráfica. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286230
- ✓ Graphic Communications Open Textbook Collective (2015). Graphic Design and Print Productions Fundamentals. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=287240

- ✓ Hiam, Alexander (2006). Cómo medir la creatividad. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=275743
- ✓ Hueso Ibáñez Galindo, Luís (2011). Administración de sistemas gestores de bases de datos : ciclos formativos, grado superior. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=8430
- ✓ Hunicke, Robin (2004). MDA: A formal approach to to game design and game research. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=280835
- ✓ Izquierdo, Luis R. (s.d.). Agent-Based Evolutionary Game Dynamics : A guide to implement and analyze Agent-Based Models within the framework of Evolutionary Game Theory, using NetLogo. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=287241
- ✓ Jurado, Francisco(s.d.). Desarrollo de componentes. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286200
- ✓ Jurado, Francisco(s.d.). Desarrollo de componentes. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286232
- ✓ Martínez, Luis (s.d). Retículas. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285842
- ✓ Pape, Bob(s.d.). The Making of a Computer Game : It's Behind You. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286250
- ✓ Peñuelas Carrillo, Luis Enrique (s.d). Ensayo sobre la interpretación metafórica en el diseño gráfico. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285862
- ✓ Pérez-Montoro, Mario (2022). Comunicación visual de la información : qué y cómo podemos narrar con datos. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=305895
- ✓ Reimers Design (s.d). Pequeño diccionario del diseñador : diccionario de términos, biografías y usos del Diseño gráfico. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285843
- ✓ Reimers Design(s.d.). Pequeño diccionario del diseñador : diccionario de términos, biografías y usos del diseño gráfico. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286247
- ✓ Revilla Muñoz, Olga (2018). Accesibilidad Web. WCAG 2.1 de forma sencilla. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=291543

- ✓ Scolari, Carlos A. (2013). Homo videoludens 2.0 : de Pacman a la gamification.
Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286248
- ✓ Skiena, Steven S. (2012). The Algorithm Design Manual. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=287059
- ✓ Solas, Javier G. (s.d). Notas sobre Diseñ(s)o. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285845
- ✓ Stockemer, Daniel (2019). Quantitative Methods for the Social Sciences : A Practical Introduction with Examples in SPSS and Stata. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=287113
- ✓ Sweigart, Al (2012). Making Games with Pyton and Pygame. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=287242
- ✓ Terrón Bañuelos, Eloína (2004). Guía didáctica para el análisis de videojuegos : investigación desde la práctica. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286233
- ✓ Turing, Alan M.(s.d.). ¿Puede pensar una máquina?. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286642
- ✓ Ulrich, Karl T. (2013). Diseño y desarrollo de productos. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=285839
- ✓ Vallejo Fernández, David (2013). Arquitectura del motor de videojuegos. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286227
- ✓ Vallejo Fernández, David (2014). Videojuegos multiplataforma con OpenFL. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286246
- ✓ Vallejo Fernández, David(s.d.). Arquitectura del motor de videojuegos. Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=286190
- ✓ Warner, Jon (2009). Creatividad e innovación. Perfil de competencias : guía del entrenador. Accesible desde:
https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=275680
- ✓ Wasserman, Larry (2005). All of Statistics : A Concise Course in Statistical Inference.
Accesible desde: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=287060

3. Otros recursos de interés

Recuerda que desde SOPHIA en el menú superior siempre tendrás más **links de interés**, como por ejemplo el resto de índices de contenidos digitales o la web del CRAI-Biblioteca. Puedes acceder a SOPHIA tanto desde la app, como desde cualquier navegador:

biblioteca.florida.es



Si necesitas cualquier ayuda o tienes cualquier sugerencia o necesidad, escríbenos a bibliote@florida-uni.es y os ayudamos.