

GUÍA DOCENTE
PROGRAMACIÓN DE
VIDEOJUEGOS

Programación De Videojuegos

Número total de créditos ECTS		6
Tipología		Optativa
Organización temporal		Curso 4; Semestre 8
Modalidad		Presencial y Virtual
Idioma		Español
Contenidos		Diseño de Videojuegos Pipeline de contenidos Programación gráfica Videojuegos para dispositivos móviles Motores de Videojuegos
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	CC01 Conocer las herramientas básicas de gestión de la información en el contexto empresarial y de negocio CC02 Conocer herramientas para el desarrollo de proyectos de emprendimiento innovadores y diferenciales.
	Habilidades y destrezas	HD06 Tomar decisiones empresariales y de negocio con una perspectiva de estrategia corporativa global HD09 Aplicar técnicas específicas de ingeniería del software a las diferentes etapas del ciclo de vida de un proyecto tanto para entornos tradicionales como para aplicaciones móviles HD10 Defender ideas y argumentos propios en un contexto profesional HD11 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes HD12 Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad HD13 Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional
	Competencias	CP08 Diseñar aplicaciones informáticas mediante nuevas técnicas de desarrollo, integración y reutilización teniendo en cuenta criterios de Calidad, Usabilidad e Innovación
Resultados de aprendizaje ASIGNATURA		
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de la teoría fundamental del desarrollo de videojuegos • Conocimiento de los principales CONTENIDOS audiovisuales • Conocimiento de fundamentos y API's gráficas • Conocimiento de los procesos de Organización y producción para la Implantación de proyectos de videojuegos • Conocimiento de las plataformas más extendidas y utilizadas para la ejecución de videojuegos • Conocimiento de los motores de referencia en el ámbito profesional del desarrollo de videojuegos 		
Resultados de aprendizaje MENCIÓN		
<ul style="list-style-type: none"> • CPISGP1 Desarrollar código y aplicaciones multiplataforma (aplicaciones móviles, videojuegos, etc.). 		

Modalidad Presencial	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	18	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	38	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	40	40
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
	Otras actividades de evaluación continua	0	10
Total	60	110	
Observaciones			
Modalidad Virtual	Actividades formativas	Horas totales	
	Clases Expositivas	8	
	Seminarios	2	
	Clases prácticas	18	
	Actividades Dirigidas Asíncronas	30	
	Tutorías	12	
	Trabajo autónomo	76	
	Prueba de evaluación final	4	
	Total	150	
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen	50	50
	Resolución problemas	10	30
	Estudio casos - Proyectos	10	30
Otras actividades de evaluación continua	0	10	
Total	70	120	
Observaciones			