

GUÍA DOCENTE

CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS / VIDEO GAME CREATION

Creación de Videojuegos / Video Game Creation

Número total de créditos ECTS		6
Tipología		Obligatoria
Organización temporal		Curso 2; Semestre 3
Idioma		Español/ Inglés
Contenidos		Flujos de trabajo en la creación del videojuego: El guion específico de videojuego, creación de personajes (curvas de transformación dramática en relación con la interactividad), conflictos ludológicos en relación con el despliegue de mecánicas. Introducción al diseño ludonarrativo mediante software básico de programación. ----- Workflows in video game creation: Specific game script, character creation (dramatic transformation curves in relation to interactivity), ludological conflicts regarding mechanic deployment. Introduction to ludonarrative design using basic programming software.
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Conocimientos y contenidos	CC04 Conocer los procesos de postproducción de vídeo y sonido y su aplicación a proyectos audiovisuales / Understanding the video and sound post-production processes and their application to audiovisual projects.
	Habilidades y destrezas	HD05 Manejar software específico para la creación de animaciones 3D en la creación de producciones audiovisuales de ficción y entretenimiento / Operating specific software for creating 3D animations in the production of fictional and entertainment audiovisuals.
	Competencias	CP01 Defender ideas y argumentos propios en el contexto profesional audiovisual / Defend one's own ideas and arguments within the professional audiovisual context. CP02 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes de la comunicación audiovisual / To envision alternative approaches, seek solutions, and create value in complex and evolving contexts of audiovisual communication.
Resultados de aprendizaje ASIGNATURA		
1. Conocer los procesos y tecnologías para la creación de un videojuego. / To Understand the processes and technologies for creating a video game. 2. Conocer las características y evolución histórica de los videojuegos. / To Understand the characteristics and historical evolution of video game		
Modalidad Presencial	Actividades formativas	Horas totales
	Clases Expositivas / Participatory learning	28
	Seminarios / Seminars	2
	Clases prácticas / Practical lessons	28
	Tutorías / Tutorials	12
	Trabajo autónomo / Autonomous work	76
	Prueba de evaluación final / Final evaluation test	4
	Total	150
	Sistemas de evaluación	MÍNIMO MÁXIMO
	Evaluación final: prueba o examen / Final evaluation test	40 40
	Resolución problemas / Problem resolution	10 40

	Estudio casos - Proyectos / Case studies - projects	10	40
	Otras actividades de evaluación continua / Other continuous evaluation activities	0	10
	Total	60	130