

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Diploma en Technical Artist (Título propio asociado a Creación y Narración de Videojuegos)		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Scripting y Lenguajes de Programación		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	3
Curso:	1	Código:	46112
Periodo docente:	Primer semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	75		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Roberto García Bocos	roberto.garcia@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En esta asignatura se revisarán los conceptos básicos de programación en general y de programación de videojuegos en particular, a través de lenguajes de scripting. El alumno aprenderá a crear sus propios videojuegos utilizando un motor de desarrollo de videojuegos. La asignatura se centrará en casos prácticos y ejemplos.

## OBJETIVO

El objetivo de la asignatura es que los estudiantes sean capaces de leer e interpretar los scripts que conforman su juego, así como de llevar a cabo pequeñas modificaciones en el mismo o detectar posibles errores. Además, se

pretende que sean capaces de crear scripts de poca complejidad e integrarlos en sus juegos.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

No se requieren conocimientos previos

## CONTENIDOS

1. Introducción a conceptos básicos de programación 2. Exploración del uso de scripts en juegos de pequeño tamaño 3. Desarrollo de scripts que añadiremos a nuestros juegos

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCION MAGISTRAL PARTICIPATIVA: A diferencia de la lección magistral clásica, en la que el peso de la docencia recae en el profesor, en la lección magistral participativa buscamos que el estudiante pase de una actitud pasiva a una activa, favoreciendo su participación. Para ello es necesario que el docente realice una buena estructuración del contenido, tenga claridad expositiva y sea capaz de mantener la atención y el interés del estudiante.

TRABAJO AUTONOMO. En esta metodología el alumno toma la iniciativa con o sin la ayuda de otros (profesores, compañeros, tutores, mentores). Es el estudiante el que diagnostica sus necesidades de aprendizaje, formula sus metas de aprendizaje, identifica los recursos que necesita para aprender, elige e implementa las estrategias de aprendizaje adecuadas y evalúa los resultados de su aprendizaje. El docente se convierte así en el guía, el facilitador y en una fuente de información que colabora en ese trabajo autónomo.

INVESTIGACION: Búsqueda de información a partir de diversas fuentes y documentos, análisis y síntesis de los datos y desarrollo de conclusiones.

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
30 horas	45 horas
Prácticas en laboratorio 28h Evaluación 2h	Trabajo individual 21h Estudio teórico/práctico 17h Trabajo en plataforma virtual 7h

## COMPETENCIAS

Diseñar y crear scripts básicos para la producción de videojuegos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Creación de pequeños prototipos de videojuego.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará por el sistema de evaluación continua. Y debe cumplir lo siguiente:

- Los alumnos deben obtener un mínimo de 5 en todos los elementos de calificación para poder aprobar.
- La asistencia no debe ser inferior al 80%.

Elementos de calificación:

- Trabajos y ejercicios individuales: 80%
- Trabajo en Laboratorio: 20%, si la asistencia es inferior al 80% se calificará como un 0.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Evaluación extraordinaria:

- Entrega y defensa de un trabajo individual. La evaluación extraordinaria se evalúa hasta un máximo de 7.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Schuller, Daniel. C# Game Programming: For Serious Game Creation / Boston :Course Technology,2011.