Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Creación y Narración de Videojuegos
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Uso y Manejo de Editores y Motores Gráficos
Tipo:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Curso:	2
Código:	4663
Periodo docente:	Cuarto semestre
Materia:	Bases de Conocimiento Tecnológico
Módulo:	Conocimiento de Sistemas Jugables y Planificación de Estrategias de Juego
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Gabriel Peñas Rodríguez	gabriel.penas@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En la asignatura "Uso y Manejo de Editores y Motores Gráficos" se profundizará en la familiarización de las herramientas más utilizadas para la realización de videojuegos. También se introducirá el uso de nuevas plataformas de desarrollo.

OBJETIVO

Que el alumno será capaz de manejarse en varios entornos de desarrollo y poder adaptarse con facilidad a otros nuevos. Amplia su visión respecto a las distintas plataformas existentes y aquellas que sean de nueva aparición. Igualmente participar en el desarrollo de un videojuego como parte de un equipo.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

- Conocimientos de programación básica.
- Uso básico de entornos de desarrollo.

Asignaturas previas:
- Fundamentos de la programación básica en videojuegos

CONTENIDOS

TEMA 0: Gestión de proyectos.
TEMA 1: Introducción a los entornos de desarrollo
TEMA 2: Sistemas de coordenadas y organización
TEMA 3: Entidades de juego
TEMA 4: Iluminación
TEMA 5: Materiales
TEMA 7: Sonido
TEMA 8: Terrenos y vegetación
TEMA 9: Partículas
TEMA 10: Físicas
TEMA 11: Sistemas de scripting

ACTIVIDADES FORMATIVAS

Enseñanza por pares.
Prácticas.
Trabajo dirigido.
Trabajo individual.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Habilidad para dominar las tecnologías de la información y la comunicación y su aplicación en el ámbito de la industria de los videojuegos.

Competencias específicas

Capacidad para desarrollar la constancia necesaria para resolver las dificultades inherentes a la producción de un videojuego.

Capacidad para entender y aplicar los principios de programación para comprender el proceso tecnológico que entraña la producción de un videojuego.

Capacidad para comprender y dominar diferentes editores gráficos de videojuegos para poder realizar prototipos funcionales y aplicar las labores de testeo.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocer varios entornos de desarrollo de videojuegos.

Realizar un proyecto de nivel medio desde su concepción a la finalización.

Desarrollar para varias plataformas distintas.

Testear proyectos desarrollados.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará únicamente por el sistema de evaluación continua con los elementos de calificación siguientes:
- Evaluación al trabajo en equipo en Laboratorio para la realización de proyectos: 55%
- Evaluación a la adecuación de la solución dada a problemas específicos: 35%
- Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula y/o laboratorio: 10%, si la asistencia es inferior al 80% se calificará como un 0.

Para los alumnos con dispensa académicao que ya hayan cursado la asignatura la evaluación ordinaria consiste en:
- Evaluación a la adecuación de la solución dada a problemas específicos: 90%
- Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula y/o laboratorio: 10%, para calificarlo deben asistir al menos a tres tutorías con los profesores responsables de la asignatura.

La evaluación extraordinaria consistirá en:
- Evaluación a la adecuación de la solución dada a problemas específicos: 100%

En cualquier convocatoria, los alumnos deben obtener un mínimo de 5 en todos los elementos de calificación para poder aprobar. En ningún caso se guardarán trabajos o calificaciones para el curso siguiente, debiendo el alumno volver a cursar la asignatura completa y entregando tareas originales.

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.

A efecto de cómputo de convocatorias en una asignatura, solamente se contabilizarán como consumidas aquellas en las que el alumno se haya presentado a pruebas de evaluación que su suma de pesos en la nota final supere el 50%. Se entenderá que un alumno se ha presentado a una prueba aunque la abandone una vez comenzada la misma. La condición de No Presentado en la convocatoria extraordinaria estará ligada a la no asistencia o entrega de ninguna prueba, práctica o trabajo que esté pendiente.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Unity Documentation
https://docs.unity.com/

Unreal Documentation
https://docs.unrealengine.com/