

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
--------------------	------------

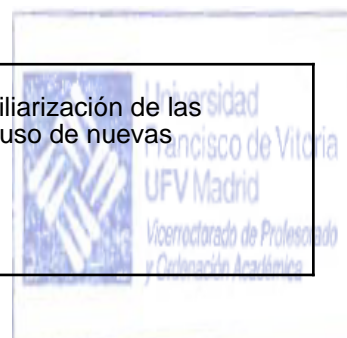
Idioma:	Castellano
---------	------------

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

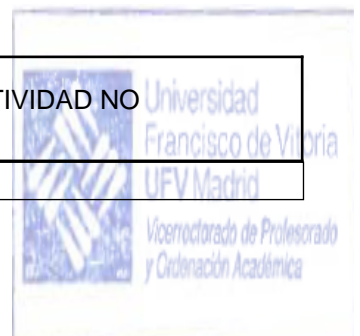
ACTIVIDADES FORMATIVAS

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

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

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.

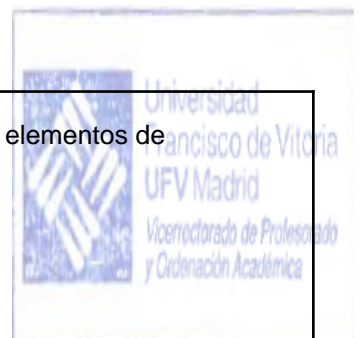
Testear proyectos desarrollados.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación ordinaria se hará únicamente por el sistema de evaluación continua con los elementos de calificación siguientes:

- Trabajos y ejercicios grupales: 50%
- Trabajos y ejercicios individuales: 30%
- Pruebas teóricas/prácticas: 10%
- Seguimiento del trabajo: 10%, si la asistencia es inferior al 80% se calificará como un 0.

Para los alumnos con dispensa académica la evaluación ordinaria consiste en:



- Trabajos y ejercicios individuales: 80%
- Pruebas teóricas/prácticas: 10%
- Seguimiento del trabajo: 10%, para calificarlo deben asistir al menos a tres tutorías con los profesores responsables de la asignatura.

La evaluación extraordinaria consistirá en:

- Trabajos y ejercicios individuales: 100%

En caso de docencia en remoto se mantiene el sistema de evaluación.

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.

Cualquier tipo de fraude o plagio por parte del alumno en una actividad evaluable será sancionado e implicará un 0 en la calificación de esa parte de la asignatura, anulando la convocatoria en curso. La situación, además, será comunicada a la Dirección de la Carrera, que a su vez comunicará a Secretaría General, siguiendo el protocolo establecido en 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

www.unity3d.com

www.unrealengine.com

Complementaria

OKITA, A. (2014). Learning C# Programming with Unity 3D. A K Peters/CRC Press

HOCKING, J. (2015). Unity in Action: Multiplatform Game Development in C# with Unity 5. Manning Publications

SHAH, R. (2014). Mastering the Art of Unreal Engine 4 - Blueprints, Lulu.com

SHAH, R. (2015). Master the Art of Unreal Engine 4: Creating a 3D Point and Click Adventure, CreateSpace Independent Publishing Platform

